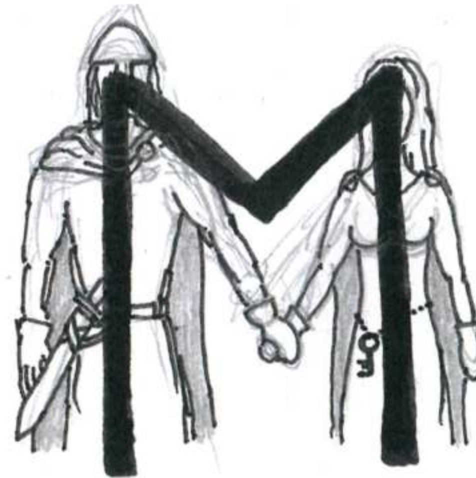
EHWAZ



1) EHWAZ, E
2) *Zwei Menschen die einander an den Händen halten (?), Pferd mit Sattel (?);* EHE / Paarbindung zweier verschiedener Wesen wie Mann und Frau, Mensch und Pferd, oder eben Mensch mit Gruppe (Verein, Partei, Orden), Tier, Pflanze oder Gegenstand (Grimoire, Auto, Kleinod[101]); zwei Laguz-Runen
3) *Eeeh* und *Zwooo*
4) 3/3
5) a) MANNAZ b) KENAZ
6) Weinstock = *Vitis vinifera*
7) Wassermann; Februar = Hornung
8) Eh ist für Eruler des Edlen Wonne. Ein Stürmer staatlich gehuft, drauf auf Kriegsrössern die Rede wechseln, und stets ein Trost den Rastlosen (*Angelsächsisches Runenlied*).
9) Zahlenmäßige Überlegenheit, Kampf im Verbund (Trupp, Gruppe, Zug bis Heeresgruppe usw).
10) Gemischt
11) Frigg, Schutzgötter der Ehe.

101 Ein spannendes Wort. Lies dessen eingedenk das Kapitel „Die germanische Seelenlehre" in den Anhängen dieses Buches.

12) +
13) A.a.O.

EHWAZ oder EHWO ist die Eherune, das Verbinden zweier verschiedener Teile zu einem Ganzen, das durch gegenseitige Ergänzung entsteht. Weise Menschen wundern sich nie, dass die Menschen, die einander *nur oberflächlich* ähneln, stets die dauerhaftesten Beziehungen eingehen – weil sie nämlich genau deswegen zueinander passen! Es ist sinnlos, sich über die Ehepartner herausragender Menschen, die einen Dreck von der Arbeit ihrer Partner verstehen, kopfschüttelnd zu wundern, weil sie eben genau die Funktion des fehlenden Gegenstücks zur (geistigen, politischen, magischen etc.) Größe erfüllen, wie zum Beispiel Linda Lee, Eva Braun, Margarete Bernd, Denis Thatcher und Franz I. Stephan von Lothringen[102]. Solche Beziehungen nennt man Symbiose[103], es gibt sie auch im Tierreich, wie die Seeanemone, die auf dem Haus des Einsiedlerkrebses lebt, im Menschenreich ist die Kraft dieser Rune, die EHE = Zwei, Kern jedweder Familie und damit letztlich jeder Sippe und jedes Volkes. Über die einzelnen Reiche der Lebewesen hinweg greifend gibt es diese Beziehungen auch, Mensch – Tier, Mensch – Maschine, Tier – anderes Tier (Bär und Wolf, Raben und Wölfe), usw. Weil der Mensch mit seinem Traum- oder Astralkörper letztlich eine ebenso enge Beziehung führt, ist EHWAZ auch die Rune des Astralreisens.
Der Selbstlaut der Rune ist das „E". Dies erscheint logisch, wenn man erkennt, dass unser lateinischer Buchstabe „E" nichts anderes als eine nach links gestürzte, minimal veränderte Ehwaz-Rune „M" darstellt.
Der Baum, der die Kraft dieser Rune am Deutlichsten verkörpert, ist der Weinstock, die Weinrebe (*Vitis vinifera*). Dieser wilde oder auch kultivierte Wein mit süßeren Trauben ist ein durch Sprossranken[104] kletternder Strauch, der über 100

102 Falls nicht bekannt, google diese Personen doch selber mal. Es ist interessant.

103 Griechisch: Gemeinsames Leben.

104 Sprossranken sind schnurähnliche Triebe, die sich durch Umschlingen festhalten.

VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

Jahre alt wird und durch das Emporklettern 20 Meter hoch werden kann.
Die Weinrebe wird bei Verdauungs- und Stoffwechselkrankheiten eingesetzt. Berühmt und für die Menschen wichtig ist jedoch ein Vergären des Traubensaftes: Der Wein und damit konkret sein Bestandteil ALKOHOL[105], eine wahrhaft magische Substanz, die auch durch das Vergären anderer zuckerhaltiger Nahrung gewonnen wird. Alkohol ist eine eigene Gottheit von gewaltiger Macht, die die Menschen dazu bringt, auf ihre Gefühle und Triebe, egal wie oberflächlich und letztlich fast egal welche, zu hören, und sich damit, weil ein Urtrieb, meistens paaren zu wollen[106]. Im Gegenzug verfügt diese Gottheit, die sich ja stofflich kurzfristig im Körper eines trunkenen Menschen befindet, über den Erfahrungsschatz eines tierischen[107], mobilen Körpers, was für eine Pflanzenwesenheit eine verblüffend interessante Erfahrung sein muss. Im Gegenzug, neben der Enthemmung, bietet diese Gottheit aber ihren Erfahrungsschatz an Wissen und Erfahrungen dem trunkenen Menschen an – Wissen und Weisheit, die sich der Gott über vielleicht Jahrhundertausende von Millionen von trunkenen Tieren und Menschen[108] aneignen konnte. Im Rausch erleben ein Gott und ein Mensch eine vorübergehende Symbiose, *denn sich Betrinken ist eine Invokation*. Mit anderen Worten, betrunken erfährt man brilliante Einfälle und Ideen – erinnern sollte man sich allerdings später daran, und noch später auch danach handeln. Um dies am Deutlichsten zu erleben, trinke man im Winter Alkohol in einem warmen oder heißen Raum, und gehe danach direkt in die kalte Winternacht hinaus – der Einschlag der

105 Eigentlich Ethanol, chemische Formel C_2H_6O. Streng genommen ist es ein Lebergift.

106 Ich persönlich vermute, dass die Menschheit OHNE Alkohol zu Beginn des 21. Jahrhunderts eine Gesamtstärke von etwa 600.000 Kopf erreicht hätte. Die Menschheit ist ein Kind des Rausches, und die meiste Zeit benimmt sie sich auch so.

107 Wörtlich zu Verstehen. Der Mensch lebt in einem Säugetierkörper.

108 Und auch von vielen Tieren, die mit Begeisterung vergorene Früchte fressen - wahrscheinlich wurde der Alkohol erst so, durch Beobachtung von Tieren, entdeckt.

frischen Luft und der Kälte wird den Geist so weit klären, dass man die Gedanken im eigenen Geist beobachten und als fremde Gedanken, nämlich die Gedanken des *Trunkenen Gottes*[109], erkennen kann, der nach bestem Wissen und Gewissen Ratschläge zu den eigenen Lebensfragen gibt. Wahrhaftig, die Beziehung Alkohol – Mensch ist von ausgewogener symbiontischer Natur, eine gewaltige EHWAZ-Rune.



109 In anderen Kulturen und Pantheonen ist diese Gottheit tatsächlich namentlich bekannt: Dionysos/Bacchus/Liber Pater zum Beispiel.

MANNAZ



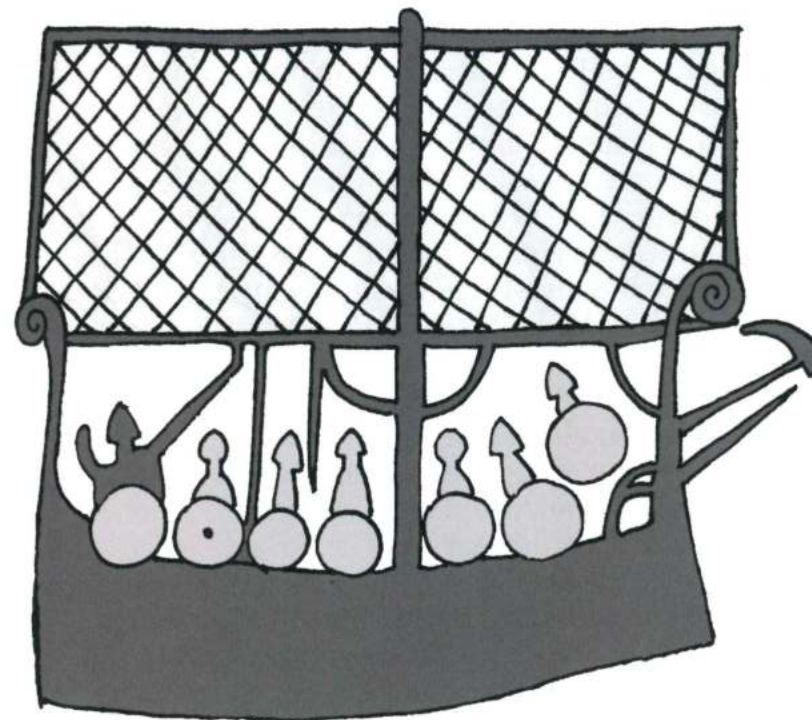
1) MANNAZ, M
2) *Mensch mit gekreuzten Armen (?)*, MANN = MENSCH, menschlicher Geist / Hochzeit, Blutsbrüderschaft; zwei Wunjo-Runen
3) *Maaan*
4) 3/4
5) a) EHWAZ b) RAIDHO
6) Walnussbaum = *Juglans regia*
7) Wassermann; Februar = Hornung
8) Der Mensch ist in seiner Freude seiner Sippschaft lieb, auch wenn beide voneinander scheiden werden, denn der Fürst will durch sein Gebot dies schwache Fleisch der Erde übergeben (*Angelsächsisches Runenlied*).
9) Meisterschaft
10) Gemischt
11) Heimdall, Schutzgötter der Menschen.
12) –
13) A.a.O.

MANNAZ ist die Rune des Menschen, des menschlichen Geistes (die Ansuz-Rune bezeichnet den aktiv *magischen* Geist, HAGALAZ den kosmischen Geist und die Dagaz-Rune den erleuchteten Geist). MANNAZ kennzeichnet damit auch den Gott *Heimdall*, des oder besser eines Vaters der Menschen[110], der das Gras wachsen hört und unendlich weit sieht, und die Regenbogenbrücke *Bifröst*, den Weg zu den Göttern nach Asgard, bewacht[111]. Passend dazu ist MANNAZ die Rune der Blutsbrüderschaft und der Hochzeit (nicht Ehe, das ist die Ehwaz-Rune), also des wonnehaften Verschmelzens zweier zusammenpassender Teile: Sie sieht auch aus wie zwei Isa-Runen (Personen) die durch eine Gebo-Rune verbunden sind (die also sich aneinander verschenken), oder zwei einander berührende Wunjo-Runen (die doppelte Wonne). Die Mannaz-Rune bezeichnet auch die Menschheit an sich.
Der Baum der Mannaz-Rune ist die Walnuss, der Nussbaum (*Juglans regia*). Der Walnussbaum ist ein sommergrüner Baum, der 30 Meter hoch und 160 Jahre alt wird. Der Samen der Walnuss sieht wie eine Miniatur des menschlichen Gehirnes aus. Für einen Baum der Rune der Menschheit sehr passend, da genau dieses vielfach gefaltete Gehirn körperlich den Menschen von allen anderen Säugetieren unterscheidet. Der Verzehr dieser Nüsse ist, man denke an die Signaturlehre des Paracelsus, tatsächlich sehr gesund für das Gehirn, und für die Blutgefäße auch. Die Blätter werden als Teeaufguss zur Verdauung und bei Hautproblemen eingesetzt. Der Baum ist generell sehr menschenfreundlich.

---

110 Wobei Heimdall mit dem ansonsten unbekannten Gott *Rig* („König", das ist also ein Titel und kein Name) des Gedichtes *Rigsthula* gleichgesetzt wird, ein Gott, der die Stände der Menschen schuf. Nach Eugen Mogk ist Heimdall selbst möglicherweise ursprünglich nur ein Beiname Freyrs gewesen. Siehe Bibliographie.

111 Dies ist ein deutlicher Hinweis, dass der Weg zu den Göttern, zur Vergottung, zur Kraft von Magie (ANSUZ) und Mystik (DAGAZ) über die Schulung des eigenen Geistes, meist auch der Schulung der eigenen Sinnesorgane zu bewältigen ist.



LAGUZ



1) LAGUZ, L
2) *Wasserfall (?), die Pflanze Knoblauch (?);* LAUCH, LACKE, Wasser / Liebe, Gesundheit, Gold, ätherale Magie
3) *Laaauuuch*[112] (Zwielaut!)
4) 3/5
5) a) INGUZ b) ANSUZ
6) Weide = *Salix alba* und die Pflanze Knoblauch = A*llium sativum*
7) Fisch; März = Lenzing
8) Logr ist das, wo ein Wasserfall vom Berge stürzt, Gold aber sind Kleinode (*Norwegisches Runenlied*).

---

112 Das altnordische Wort für Lauch, *laukar*, bedeutet auch Zauberey! Das ergibt Sinn, insbesondere, wenn man dies primär auf ätherale Magie bezieht. Mentale Magie wie Magie im Allgemeinen gehören zu ANSUZ, astrale Magie zu EIHWAZ (= Eibe). EIHWAZ bezeichnet andere Welten und die Astralebene, EHWAZ (= Pferd) den Astralkörper selbst. LAGUZ bezeichnet die Ätheralebene und die ätherale Magie an sich.

9) Absolute Anpassungsfähigkeit. „Be Water, my friend."[113]
10) WASSER
11) Wassergötter und Wasserwesen.
12) +
13) A.a.O.

LAGUZ ist die Rune des Wassers. Der Name der Rune bedeutet sowohl See/Pfütze (*Lacke*, englisch *lake*: See, als auch *Lauch* (wie Knoblauch) und *Loch* (deutsch: Öffnung, schottisch: See). In weiterer Folge ist LAGUZ die Rune der Gesundheit, da der Mensch zu 8-9 von 10 Teilen aus Wasser besteht. Sie ist die Rune der Liebe, da Gesundheit immer zu erotischem wie emotionalem Verlangen führt, und des Wohlstandes und des Goldes, da man, wenn man gesund ist, Tatendrang entwickelt, empfehlenswerterweise zu bezahlter oder einträglicher Tätigkeit. Des Weiteren ist LAGUZ die Rune der Lebenskraft, des *Ki = Chi = Önd = Ätheraler Energie* und damit zur aufbauender Magie sehr nützlich.
Der Baum, der die Kraft der Laguz-Rune am stärksten verkörpert, ist die Weide (*Salix alba* und andere). Die Weide, deren Name auf althochdeutsch „*Wida*", indogermanisch ** uei* = „die Biegsame", bedeutet, ist ein sommergrüner Baum, Strauch oder Zwergstrauch, der bis 30 Meter hoch und nur 80 Jahre alt wird. Wie der Holunder oder die Eibe ist die Weide ein Schwellenbaum, und zwar direkt zum Wasser- und zum Astralreich. Letzeres wird treffenderweise auch „Anderswelt"[114] genannt. Die Heilwirkung der Weide ist sehr berühmt, da man aus Weidenrinde einen Tee gewinnen kann, der das Blut verdünnt, um Schmerzen, Krämpfe und Krankheitserreger zu bekämpfen, da der betreffende Wirkstoff *Salicin* (wie *Sal*-weide) heute synthetisch hergestellt wird: Das Aspirin.

---

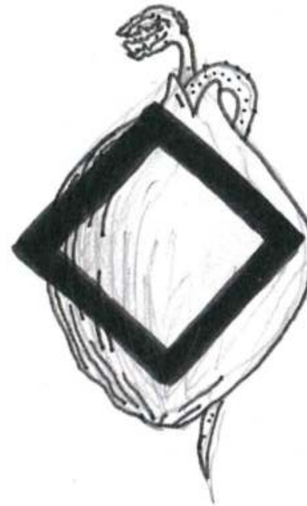
113 Einer der berühmtesten Aussprüche Bruce Lees, des wahrscheinlich besten Kampfkünstlers des 20. Jhd. ndZ.

114 Im engeren Sinn bezeichnet das Astralreich, die astrale Ebene oder Anderswelt die Pfade zwischen den Welten des Weltenbaumes, die übrigens recht breit ausfallen und keine herkömmlichen Pfade sind, vor allen Dingen keine Wege, von denen man „ins Nichts" schauen könnte, trotz der geometrischen Darstellungen von Yggdrasil oder dem Otz Chiim, dem Lebenbaum der Kabbalah.

Oft vergessen wird die äußere Verwandtschaft von Feuer und Wasser aufgrund von Form und Bewegung: Beide lecken, beide benetzen, Tropfen und Flammen ähneln einander in der Form. Ist Wasser extrem kalt, schmerzt es ähnlich oder genauso wie Feuer. Möglich sind Verbrennungen durch Feuer wie Eis gleichermaßen.



INGUZ = INGWAZ



1) INGUZ = INGWAZ, NG
2) *Samenkorn (?), Hoden und Phallus (?);* Der Gott ING/FREYR[115], / Kraftspeicher, Kraftausbruch, Magie mit Tieren[116],
3) *Iiinnng*
4) 3/6
5) a) LAGUZ b) THURISAZ
6) Eberesche = *Sorbus aucuparia*
7) Fisch; März = Lenzing
8) Ing war der erste unter den Ostdänen, geschaut von Männern, bis er wieder ostwärts ging über die Woge, der Wagen folgte nach, so nannten die Krieger den Helden (*Angelsächsisches Runenlied*).
9) Explosiv freiwerdende Kraft.

115 FREYR, sprich Fröhr, bedeutet „Herr“ Das ist sein Titel. Seine Schwester benennt man mit FREYA (deutsch: Frau), also: Herrin (Hat man keine Bediensteten, ist man nur Mann und Weib, *nicht* Herr und Frau). Ihr Name ging verloren. Vielleicht hieß oder heißt sie INGA, und er dann wohl ING(O). Es ist eine Option, diese Götter im Ritual so anzusprechen.
116 Wirbeltiere im Speziellen sind von großer Kraft, dass bei dieser Magieform (Telepathie mit Tieren usw.) dieses Inguz-Gefühl im Magier, das „angefüllt Sein“ von pulsierender tierischer Stärke, auftreten kann.

10) HOLZ (im Frühlingzustand, also wachsend)
11) Ing/Freyr und männliche Fruchtbarkeit- und Vegetationsgötter.
12) –
13) A.a.O

INGUZ oder INGWAZ ist eine zutiefst männliche Rune, das Gegenstück zur Perthro-Rune (Geburt und Vulva). INGUZ verkörpert die männlichen Genitalien und jeden Samen überhaupt. Der Gott dieser Rune ist ING, genannt Freyr = Herr, der oberste Gott der Götterfamilie der Wanen, ein Gott der Sonne, der Fruchtbarkeit, der Natur, der Tiere und der Hirsche. Ing/Freyr war vor dem Eintreffen der Indogermanen, also vor Entstehung des germanischen Volkes, wahrscheinlich der oberste Gott der westeuropäischen Urbevölkerung, der jungsteinzeitlichen Menschen der sogenannten ***Megalithkultur***[117].
Das Prinzip der Rune ist das des Speicherns von Kraft, des Ausbruchs derselben und des erneuten Ansammelns von Kraft, was sich übrigens in der Funktionsweise der männlichen Geschlechtsteile äußert. Des Weiteren ist sie die Rune der Magie mit Tieren, im Sinne vom Aneignen tierischer Kräfte, des Kommunizierens mit ihnen, usw.
Der Baum der Inguz-Rune ist die Eberesche (*Sorbus aucuparia*), was, abstammend vom indogermanischen **ereb*, „*(rot)braune* Esche“ bedeutet, wobei keine biologische Verwandtschaft zur Esche besteht. Die Eberesche wird auch *Vogelbeere* genannt, weil die zahlreichen roten Beeren früher als Köder zum Vogelfang ausgelegt wurden. Die Eberesche ist ein sommergrüner Baum, der 15 Meter hoch bis zu 120 Jahre alt wird. Wie die Birke, ist die Eberesche eine Pionierpflanze, also extrem anspruchslos und dementsprechend in ganz Europa anzutreffen. Unzubereitet schmecken die orangeroten

117 Aus der Megalithkultur und den Indogermanen entstand, nach kriegerischen Auseinandersetzungen, ein neues Volk – die Germanen. Diese verehrten bzw. verehren bis heute *die a(n)sische Götterfamilie* des Himmels der Indogermanen (Wotan, Ziu, Donar usw.), und die *wanische Götterfamilie* der Natur und des Wassers der Megalithleute (Njörd, Nerthus, Ing/Freyr, Freya usw. Vielleicht auch den *Grünen Mann*?).

– die Farbe ist passend für einen Fruchtbarkeitsgott[118] – Früchte nicht und wirken abführend, enthalten aber viel Vitamin C und werden zu Schnaps und Marmelade verarbeitet. In der Heilkunde werden die Blätter vielfältig eingesetzt, nämlich gegen Husten, Bronchitis, Magenverstimmung, Verdauungsbeschwerden, Hämorrhoiden, Rheuma, Gicht und zur Stärkung der Stimmbänder.

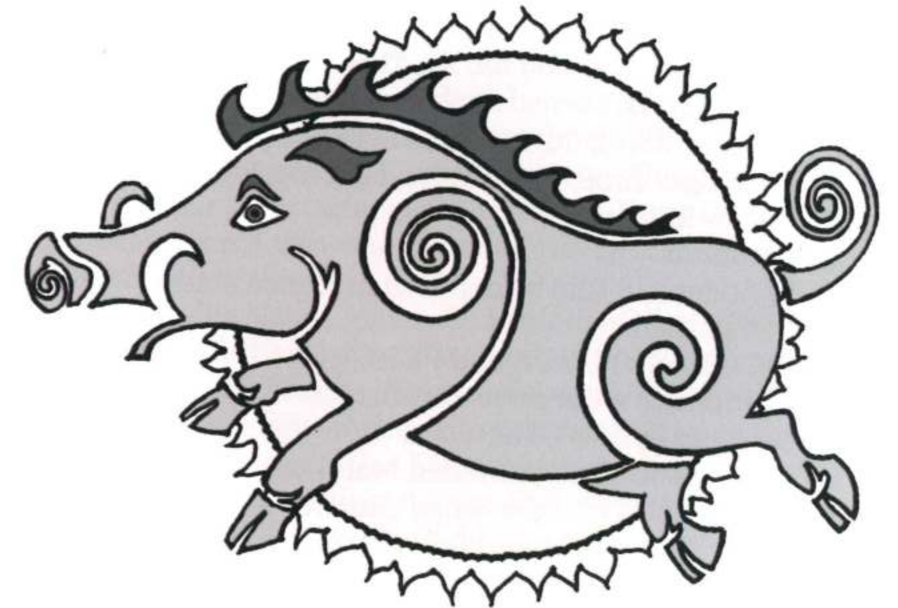
Abschließende Hinweise: Die Eberesche war zu germanischer Zeit dem Thor/Donar zugeordnet. Da dieser aber schon, viel passender, die Eiche sein eigen nennt, habe ich die Eberesche dem Ing/Freyr zugeordnet, nicht zuletzt wegen ihre unglaublichen Fruchtbarkeit. Sehr passend ist auch der Umstand, dass man Vampyre und andere Untote traditionell mit Ebereschenholz pfählt – Fruchtbarkeit überwindet Tod! - Der reiche, kraftvolle, ewig junge und ewig potente Sonnengott Ing/Freyr ist nicht der Regent des Multiversums – das ist ja seit langer Zeit schon Wode/Wotan/Odin[119]. Aber Ing/Freyr ist der mächtigste aller germanischen Götter[120], was in heidnischer Literatur gern übersehen wird: Wotan beherrscht Asgard (eine der neun Welten) und besitzt dort einen eigenen Saal als Wohnort, und er regiert Yggdrasil, das Multiversum. Freyr jedoch hat auch einen Saal in Asgard, beherrscht aber zusätzlich Vanaheim *und* besitzt Alfheim (also gleich *zwei* der neun Welten, nicht nur eine)! Mit anderen Worten, *Freyrs Hausmacht ist größer*. Streng genommen ist dies völlig logisch. Freyr/Ing ist (wie auch Balder bei den Asen) eine

118 Die Frarbe Kress = Orange ist eine die Erotik und Sexualität, auch die Kreativität fördernde Farbe. Man entsinne sich an die Farbzuordnung des Sakral- oder Sexualchakras, ich verweise auf die Farbenlehre, siehe weiter unten.

119 Ja, Regent, von beschränkter Macht, nicht unumschränkter Herrscher oder gar Schöpfer oder Urgrund. Die odinistische Theorie, dass alle Götter Hypostasen Odins seien (wie bei Edred Thorsson zu finden) ist m.E. nicht überzeugend. Die Verweise auf die eigentliche Urgottheit des Multiversums (also nicht Wotan) aus germanischer Sicht (in den Eddas zu lesen) sind am deutlichsten bei Rudolf John Gorsleben, „Die Hochzeit der Menschheit", zu finden. Siehe Bibliographie.

120 Von allen *personenhaften* Göttern, pantheistische Götter wie das Multiversum selbst, (H)ymir/Yggdrasil/Jörmungandr, ausgenommen.

Sonnengottheit, und zwar der Sonnengott der Wanen. Ein Sturmgott wie Wotan ist nun mal weniger mächtig als ein Sonnengott, obgleich er sich hochgedient hat. INGUZ wie TIWAZ sind die beiden EINZIGEN Runen, die direkt einen Gott verkörpern! – Und zwar jeweils den ursprünglich obersten Gott eines Gottesgeschlechts, Ing/Freyr als den der Wanen, und Ziu/Tyr als den der Tivar, die sich später A(n)sen nannten und dazu passend Wode/Wotan/Odin also obersten Gott bekamen.



OTHALA



1) OTHALA, O
2) *Jägerzaun (?)*; ODAL = der Erbbesitz, festes Eigentum, / geistiges Erbe, Gene, Erbe; eine Inguz-Rune und eine Kenaz-Rune
3) *Oodaaal*
4) 3/7 oder 3/8 (die beiden letzten Runen sind Platztauscher!)
5) a) DADAZ b) URUZ und FEHU ggf.
6) Hainbuche = *Carpinus betulus*
7) Widder; April = Ostermond
8) Ethel ist überlieb jedweden Mann, wo er genießen kann, was recht ist und der Sippe entsprechend in seinem Heim, am meisten in Wohlstand. (*Angelsächsisches Runenlied*).
9) Gesundheit, körperliche Unversehrtheit (alle Waffen sind einsetzbar)
10) Erde
11) Götter der Heimat, *Landwichte*[121], *Egregoren* etc.

121 Unter *Wichte* (altnordisch: *Vaettir,* englisch: *wight,* norwegisch: *Vetter,* schwedisch und dänisch: V*äsen*) versteht man alle Wesenheiten, die bewusster als Tiere sind, also Menschen (vgl. "Bösewicht"), Götter, Riesen, Zwerge, Elfen, Disen (weibliche beschützende Ahnen) und auch

YDALIR

12) +
13) A.a.O.

OTHALA oder ODAL ist die Rune festen Besitzes und des Erbes, damit auch des geistigen Erbes und der Gene. OTHALA bildet damit das Gegenstück zur Fehu-Rune, welche für beweglichen Besitz steht. OTHALA ist folglich auch eine sehr starke Schutzrune für feste Plätze oder zu verteidigende Standpunkte, auch im geistigen Sinne.
OTHALA kann einen Zaun darstellen, aber auch einen umgestürzten oder gesenkten Stierkopf, mit den Hörnern nach unten. Das ist gar nicht mal so unwahrscheinlich: Der lateinische Buchstabe „A“ ist wahrscheinlich genauso entstanden, aus einem Zeichen für ein Rind, der Rinderkopf nämlich. A und O sind beides Selbstlaute (Vokale), die sich manchmal in germanischen Sprachen gegenseitig ersetzen. So ist im angelsächsischen Futhark um 900 ndZ. die Ansuz-Rune eine Oss-Rune geworden, von den ebenso zahlreichen wie schönen deutschen Dialekten (so spricht ein Kärnter den Namen seiner Hauptstadt Klagenfurt stets „*Klongfuat*“ aus) will ich erst gar nicht anfangen. Die Othala-Rune ist also mit dem Buchstaben A verwandt, ähnlich wie die Ehwaz-Rune mit dem lateinischen E.
Der Baum in der Natur, in der die Kraft der Othala-Rune am stärksten manifestiert ist, ist die Hainbuche (*Carpinus betulus*), auch *Weißbuche, Hagebuche* oder *Hornbaum* genannt. Sie ist verwirrenderweise mit den Birken, nicht mit der Rotbuche verwandt. Das Eigenschaftswort „*hanebüchen*“ bezieht sich auf das wenig nutzbare Holz der Hainbuche und bedeutet ursprünglich „grob, derb“, heute: *Absurdität, Abwegigkeit*. Die Hainbuche ist ein sommergrüner Strauch oder Baum, der 35 Meter hoch und 150 Jahre alt wird. Die

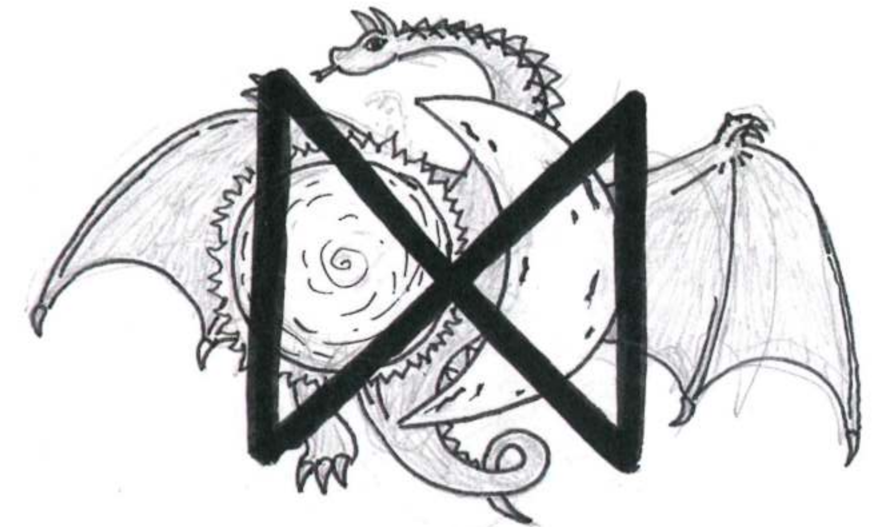
ganz bestimmte Wichte, die jeweils für bestimmte Dinge oder Aufgaben stehen, wie Seewichte und Landwichte. *Landwichte* (altnordisch: *Landvaettir*) sind die Lebewesen, die Landstriche beseelen. Wikinger drehten kurz vor der Heimkunft die Drachensteven ihrer Boote nach ihnen, um die Landwichte nicht zu erzürnen oder zu erschrecken. Das Wort „Wicht“ ist mit dem altindogermanische Wort für Leben verwandt, vgl. lateinisch: *Vita* = Leben, oder dänisch-schwedisch: *Väsen* = Wesen.

lebende Hainbuche wird seit alters her für Abgrenzungen gehegter Wäldchen (*Hag(en) = Hain*[122]) eingesetzt. Die Hainbuche ist tatsächlich hervorragend für lebendige Zäune, im Karo-Muster der Othala-Rune „Jägerzaun“ genannt, geeignet.
Die Heilwirkung der Hainbuche liegt im Blätteraufguss, der entzündungshemmend wirkt, also wieder Schutz und Abwehr gibt, nämlich vor Krankheitserregern.



122 Das Wort „Hag(en)“ meint ursprünglich den Baum, erst später verschob sich die Bedeutung auf „Wäldchen“. *Hagen von Tronje* war wohl ein Kerl wie ein Baum.

DAGAZ



1) DAGAZ, D
2) *Sonne und Mond (?);* Licht bzw.Tageslicht, TAG / Bewusstsein, Erleuchtung, Wahnsinn, Unsichtbarkeit, zwei Isa- und zwei Kenaz-Runen
3) *Daaag*
4) 3/8 oder 3/7 (die beiden letzten Runen sind Platztauscher!)
5) a) OTHALA b) FEHU und URUZ ggf.
6) Alle Bäume! Sogar alle Pflanzen.
7) Widder; April = Ostermond
8) Der Tag ist Botschafter des Herrn, teuer den Menschen, das berühmte Licht des Herrschers, er ist Freude und Hoffnung für Arm und Reich und nützlich für alle (*Angelsächsisches Runenlied*).
9) Erleuchtetes Kampfbewusstsein: *Einssein* mit dem Gegner = Kennen seiner Absicht.
10) Gemischt
11) Drachen
12) –
13) A.a.O.

DAGAZ ist die Rune der Klarheit, des klaren Geistes, des Lichts im Geiste, der Erleuchtung. Ebenso ist DAGAZ die Rune des Lichtes an sich – nicht die Rune einer Lichtquelle, wie Feuer (Kenaz-Rune), Sonne (Sowilo-Rune) oder Mond, dem keine einzelne Rune zugeordnet ist. Interessanterweise hat die Rune eine Kehrseite – akzeptiert man das Licht der Erkenntnis nicht, wenn es einen trifft, zum Beispiel, weil es mit dem eigenen Glauben oder Vorstellungen zu sehr zusammenstößt, wird man wahnsinnig. Dieser Wahnsinn vergeht wieder, wenn man akzeptiert, dass etwas so ist, wie es ist - nichts anderes will DAGAZ sagen. Es gibt da erkennbar eine Verbindung zur Nauthiz-Rune. In einer Nebenbedeutung ist DAGAZ die Rune der Verborgenheit – große Kenntnisse, die man erwirbt, fallen anderen Menschen prinzipiell nicht auf. Es fällt ihnen meist ja nicht einmal auf, dass man überhaupt eine Erkenntnis hatte! Das bedeutet, dass man die Dagaz-Rune als Unsichtbarkeitszauber einsetzen kann.
Erwähnenswert ist, dass in fast allen Kulturen der Welt bestimmte Lebewesen beschrieben werden, die intelligent und magisch – also sehr bewusst – sind. Diese fliegen (Oberwelt), ringeln sich aber am Boden oder durchs Wasser (Mittelwelt) und kriechen in Höhlen (Unterwelt). Sie speien üblicherweise Feuer (haben ihr eigenes Feuer und Licht): Die *Drachen*. Sie sind vielseitig und nur in Kulturen, die strikt *gegen* die Entwicklung des Geistes sind, wie zum Beispiel das organisierte Christentum[123], sind Drachen ausschließlich böse – fast überall sonst sind sie ambivalent oder gutartig. Drachen sind die Kreaturen von DAGAZ.
Da ALLE Bäume, letztlich die ganze Natur DAGAZ zugeordnet werden bzw. wird, sind dieser Rune auch alle bzw. keine konkreten Heilwirkungen zugeordnet.

123 Nietzsche nannte das Christentum „Lepra des Herzens".

Aktiviert werden Runen durch:

A) **Ritzung und Rotfärbung mit Blut** (das frische Blut ist voller Äther. Verwendet man nur rote Farbe, reicht dies allein kaum),

B) **den ätheralen Fluß der Körper- oder Handstellung via Atmung** oder **durch den Fluß des Äthers (Önd) in die Runenform,** und

C) **durch Gesang, also Vibration des Runennamens.**

also durch Form und Energie in allen Fällen. Es ist nützlich, mehrere dieser Methoden zu kombinieren.

IV. ZAUBEREY

Magie mit Gegenständen - Die Leber[124] der germanischen Magie

Die *Zauberey* ist die *Leber*, also das Leben der *Roten Kunst*[125], der Zauberey. Unsere Vorfahren wussten, dass die Leber der Sitz des Gemütes, der Persönlichkeit ist. Zauberey – ursprünglich lautete das Wort Zauberey im Germanischen *taufr* = Färben – bedeutet, magische Gegenstände, auch mit roten Runen, zum Leben zu erwecken. Die Runen sind dann der *Herd*, also das Herz, das das Leben des *Zaubers,* des magischen Gegenstandes am Kreisen hält.

Magische Gegenstände = Zauber

Alle veränderten oder neu gefertigten Gegenstände zu magischen Zwecken heißen *Magische Gegenstände*. In einem analogen, sehr bekannten Stil namens *Voodoo* übrigens gibt es dazu sogar ein einzelnes eigenes Wort: *Ouanga* oder *Wanga*, im Deutschen sagt man einfach: *Zauber*. Die *Zaubereien* sind magische Taten, die *Zauber*[126] sind magische Gegenstände. Man kann sie der Übersicht wegen in grob vier Kategorien unterteilen:

- **Magische Werkzeuge** (inklusive Ritualgegenstände):

Dies sind Zauberstäbe, magische Trommeln, Kristallkugeln und der Gleichen zur Beschwörung, Verwandlung, Weissagung, usw. Siehe dazu die Anhänge dieses Buches.

---

124 *Leber* bedeutet wörtlich: Leben. Sinnig, die Leber hat gleich *mehrere* lebenswichtige Aufgaben im Körper, grob nämlich Erzeugung lebenswichtiger Stoffe, Abbau giftiger Stoffe, Erzeugung von Stoffen zur Aufbereitung von Nützlichem. Sie kann sich selbst großteils regenerieren! Die Leber ist sehr magisch und sehr lebendig also. Nebenbei bemerkt: Viele Völker haben aus der Leber die Zukunft geweissagt, wie die *Haruspices* der Etrusker, deren Kunst – vielleicht sie selbst – aus Mesopotamien stammt.

125 Die schwarze Kunst hingegen ist die schwarze Magie.

126 Der Zauber, die Zauber: Einzahl und Mehrzahl sind gleich.

Empfehlenswert an dieser Stelle ist folgendes: Lege Dir eine stabile Jacke in olivgrün, braun, oder auch sehr gut, tarnfarben zu – Du wirst sie brauchen, wenn du durch die Wälder und Wiesen gehst, um die Grundlagen deiner Zaubereyen, die Knochen, Hölzer, Pflanzen, Federn, Steine und anderes zu suchen. Außerdem willst Du nicht auffallen, sondern Teil der Natur sein. Die Tarnjacke mit dunkler Hose[127] ist die Robe des heidnischen Magiers.
Magische Waffen sind eine Unterkategorie der Gegenstände: Gegenstände der Kampfmagie, egal ob sie ätheral, astral, mental oder kausal wirken sollen. Typische Waffe: Der Dolch, mit dem ein *Energetisches Pentagrammritual* oder ein *Schreckenshelmritual*[128]vollzogen wird. Kausale Waffen sind übrigens heimtückisch, wie Minen[129].

- **Amulette**

Amulette sind *gegen* etwas gerichtet, abwehrend, sei es Krankheit oder Schwarze Magie. Es sind schützende Zauber.

- **Talismane:**

Talismane sind *für* etwas gut, sei es Liebesglück, beruflicher Erfolg, oder anderes. Es sind Zauber der Wunschmagie.

- **Fetische:**

Das sind Gegenstände aller anderen Kategorien, die bereits einen Geist besitzen und damit über einen Willen verfügen: Hausgötter zum Beispiel, oder auch magische Wächter.

---

127 Braun wie die Baumstämme, grün wie die Wiese oder mattes schwarz wie Moor und Schatten. Letztere Farbe fällt auf freiem Felde und auf Lichtungen allerdings auf. Schwarz ist als Komplettfarbe für Jacken ungeeignet, die Fläche ist zu groß.

128 Siehe die Anhänge dieses Buches.

129 Sie bringen den Kausalkörper des Opfers dazu, sein Karma zu verändern. Vergleiche dazu die Geschichte des „einen Ringes der Macht" und seiner anderen untergeordneten Ringe von J.R.R Tolkien. Übrigens ist die Idee dazu germanisch und stammt aus der Völkerwanderungszeit, ist aber möglicherweise älter. Berühmt gemacht wurde diese Geschichte im 19. Jhd. NdZ. durch Richard Wagner: „Der Ring des Nibelungen".

Wie führt man nun einen Runenzauber durch?

ERSTENS, magische Gegenstände werden hergestellt, sie bekommen also einen Körper, **ZWEITENS**, Runen werden darauf angebracht. Diese Verbindung gemeinsam mit der **DRITTENS**, Weihung und Ladung des Gegenstandes und der Runen, erschafft einen magischen Gegenstand.

Ad Erstens: Herstellung des Zaubers = Magischen Gegenstandes, die Materialien:

Es ist zu beachten, dass Form, Zahl, Stoff und Farben, letztlich alles Körperliche des magischen Gegenstandes wie Zusatzbestandteile aus Stein/Halbedelstein, Pflanzen usw. mit seinem Zweck übereinstimmen[130]. Das ist sehr wichtig!
Diese sind schließlich der Körper des magischen Gegenstandes. Dieser hat von seiner Anlage her vollkommen zu sein! Versetz Dich mal in die Lage eines Fetisches. Möchtest *Du* etwa mit einem verkrüppelten Leib geboren werden, nur um festzustellen, dass Deine Eltern von Dir einen Marathonlauf erwarten?

In Folge nun die Listen und Zuordnungen von Stoffen = Materialien zu bestimmten Zwecken:

Die Magie der Knochen:
Knochen sind immer ein spannender Grundstoff für Zauber, weil sie dereinst das Gebälk für fleischliches Leben gebildet hatten. Damit eignen sie sich als Gerüst und Gerippe für neues, magisches Leben, das der Magier erschafft. Es ist

130 *Bunt beschmiertes Plastik* hilft wenig weiter, da Plastik kaum zusätzliche ätherale Energie tragen kann – Zusätzlich entzieht dieses Material dem Körper ätherale Energie! Farben sind aufgrund ihrer *ätheralnahen* Schwingung (gemeint ist Licht) übrigens immer sehr wichtig und damit mit Bedacht zu wählen.

empfehlenswert, wirklich nur die Knochen, nicht kürzlich gestorbenes Tier, zu verwenden. In dem Fleisch, *wenn nicht* durch Sonne und Trockenheit völlig mumifiziert, steckt noch astrale Substanz - also Geist, Persönlichkeit. Diese wird ziemlich übellaunig wenn Du sie magisch, das heißt konkret nekromatisch, zu binden versuchst, ob absichtlich oder nicht. Von Nekromatie[131] wird hier ausdrücklich abgeraten.
Knochen unterscheidet man anatomisch, das heißt sie dienen bevorzugt dem Zweck, dem sie vorher schon dienten:

Schädel: Zum Beherbergen eines Geistes, für Wahrnehmung

Brustkorb: Für Seele, Leben und Organik

Beine: Für Laufen, Fortbewegung (von was auch immer), Greifen

Hände, Klauen: Zum Greifen (von was auch immer) usw.

Die Magie der Steine:
Zauber können komplett aus Steinen oder sogar einem einzelnen Stein gefertigt sein, aber solche bleiben, ab einer gewissen Größe, doch Ausnahmen: Aufgrund des Gewichtes und der Anschaffungskosten, von der Bearbeitungsmühsal ganz zu schweigen. Augen oder Nase eines Fetisches aus einem Halbedelstein zu fertigen, während der Hauptkörper aus Knochen, Stoff und Holz ist, ergibt in den meisten Fällen mehr Sinn.
Halbedelsteine und Edelsteine haben aufgrund ihrer Entstehung (Druck, Temperatur und Zeit wirken auf bestimmte Moleküle) quasi unveränderliche und dauerhafte Eigenschaften. Dazu Beispiele:

131 Wörtlich: Weissagung durch die Toten, von griechisch *Nekros* und *Mantik*. Der Stil bezeichnet aber das Binden der Geister (astral wie mental) von Menschen und Tieren, über ihre sterblichen Überreste, also Leichen und Kadaver. Aber bedenke stets: *Wem auch immer Du Dich widmest, es widmet sich Dir.*

Bergkristall: Klarheit, Reinheit, reine Kraft, Geist, Heilung, magische Wahrnehmung

Blutstein (Bluteisenstein): Urkraft, Ausdauer, Vitale Kraft, Tapferkeit

Granat (Karfunkel): Selbstvertrauen, Wut, Sexualität, Blut, Leidenschaft, Willenskraft, Reinigung in solchen Bereichen, Wille

Jade (inklusive Jadeit): sanfte bzw. geschmeidige Kraft, Schwangerschaftsschutz, Gerechtigkeit, Fairness, seelische Kraft, Gelassenheit im Kampf, Friede

Onyx: Widerstand, Struktur, Stabilität, Harmonie, schwarzes Licht

Lapis Lazuli: Charisma, Selbstvertrauen, (spirituelles) Königtum, Priestertum

Fachliteratur dazu gibt es recht zahlreich, hervorragend ist das „Lexikon der Heilsteine, Düfte und Kräuter", Methusalem Verlag. Nicht zu vergessen ist, dass Magie an sich ausschließlich auf Steinen und Kristallen beruhend betrieben werden kann – Die *Magie der Steine* ist ein Magiestil für sich.

Die Magie der Elemente:

Alle Gegenstände, alle Erscheinungen können, müssen aber nicht, Elementen zugeordnet werden, Runen demnach auch. Zauber können auch nach Elementenbezug gebaut werden. Solche gibt es mehrere, an dieser Stellen gibt es nun die isegrimsche Neun-Elemente-Lehre, eine heidnische Elemente Lehre.

Diese ist eine funktionale Kreuzung aus der germanischen (Feuer und Eis), chinesischen (Erde, Metall, Wasser, Holz und Feuer) und der indoeuropäischen Elementelehre (Feuer, Wasser, Erde und Luft), wobei das chinesische Metall und die

europäische Luft im Wesentlichen gleichgesetzt werden. Das Studium der indogermanischen wie der chinesischen Lehre ist hoch interessant, aber nicht zwingend nötig: Jedes Element/Wandlungsphase steht für genau das, was es bezeichnet, und diesem ähnelnden Dingen.
Die germanische Anschauung handelt nur von zwei Elementen, nämlich Feuer (Urfeuer) und Eis (Ureis), die den Kräften der Ausdehnung (Urfeuer) und der Kraft der Formung (Ureis), die im großen Raum vor der Schöpfung (Tao, Chaos, Ginnungagap) als erstes auftraten, und entspricht recht deutlich dem chinesischen Yang und Yin[132]. Siehe dazu auch die Anhänge des Buches, „Die germanische Seelenlehre" und „Die Heidnische Elemente Lehre". Hier an dieser Stelle erscheint letztere in Kurzform:

- ***GEIST***[133] Runen: DAGAZ: erleuchteter Geist, auch: SOWILO: Seele, Mikrokosmos; MANNAZ: menschlicher Geist; HAGALAZ: Geist des Makroskosmos = des Multiversums; übergeordnet, (**gold-silbrig**)

- ***UR-FEUER*** Rune: FEHU; der allgegenwärtige Pluspol des Multiversums, (**rot**)

- ***UR-EIS*** Rune: URUZ; der allgegenwärtige Minuspol des Multiversums, (**weiß**)

......

- ***Feuer*** Rune: KENAZ; sehr beweglich, aktiv, verwandelnd, verzehrend, heiß, trocken (**rot**)

132 Ich erinnere an die asiatische Landbrücke – vielleicht liegt hier eine gegenseitige Beeinflussung vor.

133 Übergeordnet ist also der protopolare oder praepolare geistige Urraum, Ginnungagap (germanisch: magisch gähnender Abgrund), griechisch Chaos (selbe Bedeutung) genannt. Siehe die Eddas oder Hesiods Theogonie. Siehe Bibliographie. Aus diesem Chaos/Ginnungagap stammt, wie alles andere auch, die magisch nutzbare Energie des Bewusstseins.

- ***Erde*** Rune: OTHALA; statisch, neutral, trocken, tragend, kalt, (**braun**)
- ***Luft*** = ***Metall*** Rune: ANSUZ beweglich, passiv, feucht, (**silbrig** oder **hellblau,** traditionell: **gelb**)
- ***Wasser*** Rune: LAGUZ; beweglich und tragend, kalt, feucht (**dunkelblau**)
- ***Holz*** Rune: EIHWAZ [eher bewahrend und verbindend] und INGUZ [eher wachsend]; beweglich, aktiv, wachsend, heilend oder verbindend (**grün**)
- ***Eis*** Rune: Rune: ISA; statisch, passiv, bewahrend, kalt, (**weiß**)

Das heißt, ein Zauber wird aus Gegenständen hergestellt, die prinzipiell einem oder mehreren obiger Elemente zugeordnet werden. Anders herum gedacht, wählt man Materialien aus den Elementen, die dem Zweck des Zaubers entsprechen. Hinweis: Elemente und dazugehörige Elementare (die in den Elementen wohnenden Wesenheiten) sind ein Magiestil für sich, die *Elementarmagie*. Sie ist vom Prinzip her einfach zu verstehen und plakativ darstellbar - und findet sich deswegen häufig in Computerspielen und Kinofilmen spektakulär gezeichnet.[134]

Die Magie der Hölzer und Pflanzen:

Jeder Rune wurde bereits eine eigene Baumart zugeordnet – verwendest Du Holzbestandteile, halte Dich an diese Liste. Ein Liebesamulett aus Eiche ist zum Beispiel eher unpassend. Die Magie dieser Art ist auf die unendliche Vielfalt aller Pflanzen ausdehnbar. Was ist mit Kamille, Distel, Gundermann, Kornblume und all jenen Pflanzen mehr? Es gibt eine Fülle brillianter deutschsprachiger Literatur über Pflanzen und ihre Heilkräfte. Zwischen den Zeilen gelesen, sind dies alles Zauberbücher erster Güte. Zusätzlich gibt es

134 Zum Beispiel: Die Legende von Aang/The Last Airbender, 2010.

tatsächliche magische Bücher über Hexerey (die Magie mit Pflanzen) von diversen einheimischen Magiern, wie Kiesewetter, Wolf-Dieter Storl, Christian Rätsch[135] und anderen. Übrigens, wer Pflanzen als seine Verbündeten gewinnt, braucht nichts und niemanden mehr zu fürchten. *Pflanzenmagie* ist ein Magiestil für sich. Wird er zusätzlich mit Giften und Astralik betrieben, heißt er *Hexerey*.

Die Magie der Zahlen

Die Zahl hat in der Magie üblicherweise nicht nur quantitativen Wert (also 3 besteht aus 1+1+1 beispielsweise), sondern auch einen qualitativen Wert (also 3 = die Zahl des magischen Auslösens, des Aktivierens eines Zaubers). Im Klartext bedeutet das, alles, was existiert, hat anhand der Häufigkeit seines Auftretens vor Ort eine zusätzliche Qualität, ob man sich dessen gewahr wird oder nicht! Als Magier sollte man immer darauf achten, welche Zahlen in der eigenen Magieausübung auftauchen, passiv, um sich und seine Magie zu beobachten, aktiv, um selbige bewusst zu steuern. Übrigens ist es nicht möglich, diesem Prinzip auszuweichen, denn zaubert man gar nicht, verwendet man die Kraft der 0 = Null, was qualitativ wie quantitativ (bei der Null fallen diese beiden Deutungen zusammen) einfach nur *Abwesenheit von bestimmter Form* bedeutet. Macht man etwas *nur ein einziges Mal*, aktiviert sich bereits die Kraft der Zahl 1 = Eins, Einzigartigkeit und so weiter.

Die qualitativen Bedeutungen der Zahlen wurden aus den Eddas erschlossen, und es ist Bernard Kings Verdienst, hierauf genau hingewiesen zu haben[136]. Es deckt sich diese Zahlenmagie mit der Zahlenlehre der Chinesen, und der der Chaldäer (frühe Astrologie) ebenso:

135 Auch die Vorträge von Wolf-Dieter Storl wie Christian Rätsch sind äußerst empfehlenswert, ich durfte beide persönlich erleben. Ihre Vorträge sind ebenso informativ wie kurzweilig.

136 King Bernard, Die Runen, S. 109. Siehe Bibliographie.

Zusätzlich und zur Verdeutlichung füge ich hier in folgende Aufzählung in Klammern einen Begriff der Westlichen Magie, der Hermetik, ein, nämlich die Entsprechung des Himmlischen Prinzips der *Chaldäischen Reihe*, weil sich diese Zählweise himmlischer Kräfte mit der germanischen Zählweise im Wesentlichen deckt. Mit anderen Worten, die runische Zahlenreihe deckt sich exakt mit den Prinzipien westlicher Astrologie und Astromagie[137]– nicht weiter verwunderlich, da die Runen ja, siehe obig, eine magische Darstellung unseres Sonnensystems sind...

Magie der Zahlen = Die runische Zahlenreihe:

- **EINS**
  ist, nicht weiter verwunderlich und ganz EIN-fach, die Zahl der **Einzigartigkeit**. Was einzeln vorkommt, ist von besonderer Individualität und damit Macht. Auch kein echter Gott erscheint doppelt, selbst die Zwillingsbrüdergötter der Alken sind unterschiedlicher Natur, da einer eher geistig, der andere eher irdisch ausgerichtet ist[138]. Es gibt nur *einen* Wode/Wotan/Odin, *einen* Ziu/Tyr/Tius, *einen* Ing/Freyr, usw.
  (Astrologische Entsprechung: Kosmos = Multiversum [nicht Ain Soph, das wäre die Null, Ginnungagap])

- **ZWEI**
  ist die Zahl der **Dienstbarkeit.**Donar/Thors Streitwagen wird von zwei Ziegenböcken gezogen, er hat zwei Kinder als Diener, zwei Menschen entkommen Ragnarök[139]. Zwei Schlangen nagen an Yggdrasil, Goin und Moin.

137 Die Astromagie ist die Magie der Astrologie, das heißt, nicht nur Weissagung, sondern Magie (Evokation, sprich Beschwörung zum Beispiel) der Götter und Geister der Sterne und Wandelsterne.

138 Wie ihr griechisch-römisches Pendant Kastor und Pollux/Polydeikes übrigens.

(Astrologische Entsprechung: Zodiak, Milchstraße)

- **DREI**
  ist die Zahl der **Magie,** der **Auslöser.** Drei Wurzeln hat Yggdrasil, drei Nornen lenken das Schicksal von Göttern, Riesen und Menschen, drei Aetts bilden das Futhark, drei Trollrunen kehren jede Rune um (!), drei Götter erschufen das erste Menschenpaar. Drei Tage braucht Audhumla, um Buri aus dem Eis zu lecken.
  (Astrologische Entsprechung: Saturn)

- **VIER**
  ist die Zahl **anstrengender, aber erfolgbringender Arbeit**. Donar/Thor watet durch vier Flüsse, um die Thingstelle der Unterwelt zu erreichen. Vier Zwerge tragen den Himmel. Vier Hirsche äsen an Yggdrasil ab. Audhumla nährt den ersten Reifriesen mit ihren vier Zitzen.
  (Astrologische Entsprechung: Jupiter)

- **FÜNF**
  ist die Zahl des **Erfolgs**. Fünf Winter bringt Wode/Wotan/Odin, unter dem Namen *Harbard*, bei *Fjölwar* zu. *Utgart-Loki* stellt Donar/Thor, Loge/Loki und Donars beiden Dienern fünf Aufgaben, die seine Gegner erfolgreich ablenken, egal wie sie sie meistern. *Hymirs* Kessel wird in 5 Meilen Tiefe versteckt. (Astrologische Entsprechung: Mars)

- **SECHS**
  ist die Zahl der **schmucklosen Vollkommenheit** und der **Zerstörung**, da die Vollkommenheit nichts neben sich duldet. Sechs Walküren kämpfen für Wode/Wotan/Odin, *Fenrir* wird von der sechsteiligen Fessel *Gleipnir* gebunden, am sechsten

139 Der Weltuntergang. Die Überlebenden dieses vielleicht doch recht christlich beeinflussten Mythos heißen *Lif* und *Lifthrasir*.

Tage stirbt die Freundschaft zwischen falschen Freunden.
(Astrologische Entsprechung: Sonne)

- **SIEBEN**
  ist die Zahl der **Erotik** und **Sexualität**, auch der **Liebe**. Im *Harbardslied* flirtet Wode/Wotan/Odin mit sieben Schwestern und treibt es mit allen. *Wölund* und seine Brüder leben sieben Jahre mit ihren Schwanenmädchen zusammen, in einer Ehe gibt es ein sprichwörtliches verflixtes siebtes Jahr. Und was hat Schneewittchen eigentlich mit den sieben Zwergen gemacht, bzw. diese mit ihr? Vielleicht gibt es da ältere Versionen des Märchens.-
  (Astrologische Entsprechung: Venus)

- **ACHT**
  ist die Zahl der **ausgearbeiteten Vollständigkeit**, wo alles getan und zu Ende gebracht wurde. Damit ist es eine Zahl der **Harmonie**, wie eine Oktave in der Musik oder eben ein Aett (Achtergruppe) der Runen. Sleipnir (*der Schlüpfende*), Wode/Wotan/Odins Pferd, das fliegen kann, hat acht Beine (wie eine Spinne, die durch Ritzen *schlüpfen* kann). Donar/Thor, als Frau verkleidet, vertilgt acht Lachse und hat acht Nächte lang nicht geschlafen. Die Menschen erhielten von den drei (siehe oben) sie erschaffenden Göttern acht Fähigkeiten. Auf dem Amulett von Lindholm finden sich acht Ansuz-Runen, also achtfache Magie.
  (Astrologische Entsprechung: Merkur)

- **NEUN**
  ist die Zahl **göttlicher Vollendung**. Njörd bleibt neun Nächte bei seiner Braut *Skadi* in ihren Bergen. Der Gott Heimdall hat neun Mütter. *Hermod* ritt neun Nächte nach Hel, um *Balder* zu sprechen. Donar/Thor geht nach seiner Vergiftung neun Schritte, bis er stirbt. Der magische Ring *Draupnir*

gebiert in jeder neunten Nacht acht Ringe, was neun idente Ringe ergibt. Neun Welten hat Yggdrasil.
(Astrologische Entsprechung: Mond)

Der magische Einsatz dieser Zahlen ist ebenso einfach wie logisch: Geritzte und gemalte, oder auch gesungene Runen, magische Gegenstände, gesprochene Verse, getanzte Drehungen, alles, was in der eigenen Magie von Wichtigkeit ist und verwendet wird, wird in einer bestimmten, anhand dieser Liste durchgeführten Anzahl durchgeführt, um die jeweilige Kraft der Zahl zu aktivieren, passend zum eigenen Zweck der Magie.
Geht es simpel um die Aktivierung oder das Auslösen eines Zaubers, ist die Zahl DREI stets die richtige Wahl.

Weitere Zahlen:

- **ZEHN**
  Die Zahl der **stofflichen Welt**, Midgard, der Materie, auch nach der Kabbalah.
  (Astromagische Entsprechung: Planet Erde)

- **ELF**
  Die Zahl der **Magie**, also der Verwandlung an sich, nach Meister Therion. Er ordnet den gesamten Sternenhimmel und dessen Göttin Nuit (heidnisch: Yggdrasil, Weltenschlange) der 11 zu. Der Tyrkreis allein gehört übrigens zur zwei. Auch die Zahl **männlicher Magie** (Zauberey, Galster...), zum weiblichen Pendant siehe: Dreizehn.

- **ZWÖLF**
  Es gibt zwölf Monate. Einleuchtend, dass dies die Zahl des vollendeten Jahres und damit der spiralförmigen Wiederkehr, der **zyklischen Zeit** ist. Auch eine Zahl der Vollkommenheit, wie die Neun, aber nicht mit lunarem, sondern solarem, weil jährlichem Bezug.

- **DREIZEHN**
  Die erste Zahl ohne Eigenamen (Drei + Zehn). Lunare Zahl, weiblich, die Zahl **weiblicher Magie** (Hexerey, Seidr...), und auch – je nach Meinung und Kulturkreis – die Zahl besonderen Unglücks oder Glücks.

Alle weiteren Zahlen sind im Heidentum kaum überliefert (Ausnahmen wie die Anzahl der Tore von Walhalla bleiben solche). *Zahlenmagie* ist ein Magiestil für sich, Spezialisten sind beispielsweise Pythagoräer und Kabbalisten.

Die Magie der Farben

Runen werden üblicherweise in der Farbe Rot gefärbt – noch einmal weise ich darauf hin, dass das Wort **„ZAUBER“** wörtlich **„(ROT) MACHEN“** bedeutet!
Nun also zu den Bedeutungen der Farben, mit denen man seine geritzten oder eingebrannten Runen einfärben kann. Dabei finden die Farben Verwendung, die sich im deutschen Volksmund durch Sprichwörter verankert haben. Dies deswegen, weil dieser, ebenso wie die Runen, eine germanische Weisheitsform ist. Deutsch ist eine germanische Sprache.

ROT:
Rot ist im Germanischen wie im Chinesischen die Farbe der Tat, Aktivität, Kraft, Magie, Glück und des Erfolgs. Das ist einleuchtend, allein deswegen schon, weil auch das Blut von *Geziefer*[140] diese Farbe hat. Der deutsche Volksmund ist immer weise und kennt den Spruch: „**ROT sehen vor Wut**“ für rasenden Zorn. Empfindet man übrigens Liebe als rot, wie „Rot ist die Liebe... rote Lippen sind zum Küssen da“ der deutsche Volksmund singt, ist die Liebe nicht nur eine

140 *Geziefer*, im Gegensatz zu Ungeziefer, sind opferbare Tiere, insbesondere Schaf und Ziege. Ungeziefer, dazu im Gegensatz, wird nicht geopfert und bezeichnet bevorzugt Insekten wie Krankheiten übertragende, kleine Tiere.

Stimmung (= emotional), sondern bereits sehr körperlich (= sexuell). Rote Magie ist Kampfmagie. Der Wandelstern zu dieser Farbe ist Mars.

GRÜN:
Grün ist die Farbe der Natur, wenn sie wächst, also die Farbe der Vermehrung, des Wachstums, demnach tatsächlich auch die Farbe der Hoffnung, wie gesagt wird. Grün ist auch die Farbe der unerotischen Liebe. Grün macht ausdauernd, genau deswegen tragen Chirurgen häufig grüne Kittel. Der Volksmund sagt:
„**Einander GRÜN sein**“, wenn er Wohlwollen (= Sympathie) meint. Der Planetengott dazu ist Venus.

BLAU:
Blau macht entspannt und stark zugleich. Es ist die Farbe des Himmels und des Meeres zugleich, beides sehr weite Bauten, weil unendlich! Dies macht blau zur stärksten Schutzfarbe. Und genau so fühlt sich die Farbe blau tatsächlich an. Der Volksmund nennt den Zustand der alkoholischen Trunkenheit, der tatsächlich entspannt, stark und weit zugleich macht, „**BLAU sein**“. Nichts tun und einfach nur da sein heißt: **„Blau machen“**. Die Weite des Blau kann traurig machen, wenn man sich gerade einsam fühlt. Das nennt man im englischen Raum: **„Having the Blues”** (wörtlich: “die Bläue haben”). Im *weitesten* Sinne ist „**Blaue Magie**“ die Magie des Reichtums. Der hat stets mit Ausdehnung, also Weite, zu tun. Der Wandelstern dazu ist Jupiter.

SCHWARZ:
Schwarz ist Abwesenheit von Licht. Gleichzeitig ist sie die Anwesenheit von der Kraft des Lichts, das Aufsaugen von Licht (Schwarz schluckt das Licht und reflektiert es nicht!) Es ist einerseits der leere Raum, andererseits die dichte Materie. Man sagt zum Schwarz auch: Finsternis. Wegen des Bezugs zur unendlichen Leere gilt Schwarz als die erste göttliche Farbe (man denke an Ginnungagap oder denke als Christ an den Zustand, den das All(?) vor der Schöpfung hatte, bevor jener Gott „Es werde Licht“ sagte. Ebenso gilt Schwarz als Farbe des

Todes, weil Materie auf sich allein gestellt unbelebt ist, und lichtundurchlässig ebenso. „**Schwarzkonten**" sind im Schatten, der Finsternis, versteckt und beinhalten gestohlenes Geld. Im Volksmund gibt es einen Ausdruck für alle Arten von Schadens- und Tötungszauber: „**Schwarze Magie**". Ein böser, bevorzugt Kinder tötender Geist ist der „**Schwarze Mann**". Der „**Schwarze Ritter**" ist auch nicht viel besser, er ist ein Held, der verrückt und böse wurde[141]. Schlägt ein unausgelebter Tötungswunsch in Hass um, nennt man das „**sich schwarz Ärgern**". Hätte man seinem Wunsch nachgegeben, hätte man nämlich *rot gesehen* und seinen Feind zerfleischt, siehe die Farbe Rot. *Blau machen* kann stattdessen vor solchen Zuständen helfen, siehe jeweils oben. Schwarz ist auch der Tod. Der Wandelstern dazu ist Saturn.

WEISS:
Weiß ist die Farbe des reinen Lichts und wird damit, so wie Schwarz, mit dem Göttlichen in Verbindung gebracht. Es gilt sowohl als Abschwächung von Silber wie Gold. Das Göttliche ist rein geistig, als *reiner* Geist. So ist weiß auch die Farbe der Reinheit. Damit wird aufbauende, heilende, insbesondere hilfreiche Magie, die anderen hilft oder auch einen selbst heilt, „**Weiße Magie**" genannt – der Stil Reiki zum Beispiel. Hat man nichts Böses getan, hat man eine „**Weiße Weste**". „**Weißbücher**" gibt es auch, die die eigene Unschuld beweisen sollen. Die Wandelsterne dieser Farbe sind Sol, die Sonne, Luna, der Mond, und die Sterne generell.

GOLD:
Gold ist die perfekte Farbe, sie ist, wie ein gesundes und glückliches Kind oder die reine, nicht berechnende (nicht sexuelle) Liebe, „**einfach goldig**". Diese Farbe ist allerdings sehr mächtig, weil perfekt. Sie wird mit dem *göttlichen* Geist in Verbindung gebracht. Ihr Wandelstern ist Sol, die Sonne[142].

141 In jüngster Märchenerzählung cineastischer Umsetzung heißt dieser *Darth Vader*.

142 Jaja, ich weiß, die Sonne wandelt nicht, das sieht nur so aus. Im geozentrischen Weltbild und der chaldäischen Reihe allerdings schon, astrologisch gesprochen: *Ja, ein Wandelstern.* Schließlich wandelt sie

GELB:
Gelb ist die Farbe des Denkens, der Vernunft, des Verstehens, damit eine geistige Farbe, eine Abschwächung von Gold. Ihr Wandelstern ist der Merkur. Denkt man zuviel und gierig über anderer Leute Besitz nach, wird man „**gelb vor Neid**", zuweilen auch grün, aber es ist stets ein sehr ungesundes gelbgrün, ein *giftgrün*, kein reines, schönes Blättergrün oder Grasgrün, das zur Venus und zur Liebe gehört. Gelbgrün ist eine erisische (siehe den Wandelstern Eris) Farbe.

BRAUN:
Braun ist einfach die Farbe der Erde und der Materie. Die ausschließliche Konzentration auf Dinge dieser Art ist meist Habsucht oder Geldgier, was häufig zu nur auf den eigenen Vorteil achtendem, betrügerischen Verhalten führt. Zu solcherart Bösem sagt man im Volksmund „**braun sein**". Braun ist ebenso gemütlich wie stumpf. Braun war die Farbe der so stark auf Landesbesitz bezogenen Nationalsozialisten. Die Gottheit zu dieser Farbe ist Terra, die Erde.

ROSA:
Rosa ist eine Mischfarbe aus rot und weiß. Interessanterweise entsteht daraus eine sehr sanfte, feine, eher jugendlich weibliche Kraft. Sie wird mit Verliebtheit assoziiert und im Volksmund gibt es dazu diese recht junge Redewendung: „**Alles durch eine rosa Brille sehen**". Ältere Damen tragen zuweilen eine grauere, dunklere Farbversion davon, *altrosa*. Der Name sagt alles: Jugendlich sein wollen, aber es durch Alterung nicht mehr sein.

GRAU:
Das ist die Mischfarbe aus weiß und schwarz, die Verkörperung der Unauffälligkeit, und damit der Eintönigkeit. Durch diese wird sie zur Farbe schlechter Stimmung und damit auch der Stagnation. Zum Ersten gibt es die Redewendung „**Graue Eminenz**" als Bezeichnung eines Machtmenschen im Hintergrund, und zum Zweiten „**Alles Grau in Grau sehen**", als Farbe der Traurigkeit und

sichtlich über den Himmel.

Schwermut (= Depression). Grausam, gräulich, grauenvoll sind wichtige Eigenschaftsworte, die von dieser Farbe kommen – denn tatsächlich ist gar nichts schlimmer als ewige Unsicherheit: nicht weiß, nicht schwarz = grau.

VIOLETT (lavendelfarben, ähnlich: lila):
Die Farbe des Geistes = lateinisch: Spiritus, die Farbe der Spiritualität[143], also Geistigkeit und Geistlichkeit[144]. Der Geist als solches hat keinen Körper und damit auch keine körperlichen Kinder. Deswegen tragen diese Farbe auch Homosexuelle und Bischöfe, beides (normalerweise) kinderlose Menschen. **„Die von der lavendelfarbigen Seite“** sind Homosexuelle. Violett ist die Farbe, die die Auflösung der Geschlechter darstellt, Mann und Frau (Blau und Rot = Violett) sind beide Geist, beide Mensch.

Sonstige, sprichwörterlose Farben:

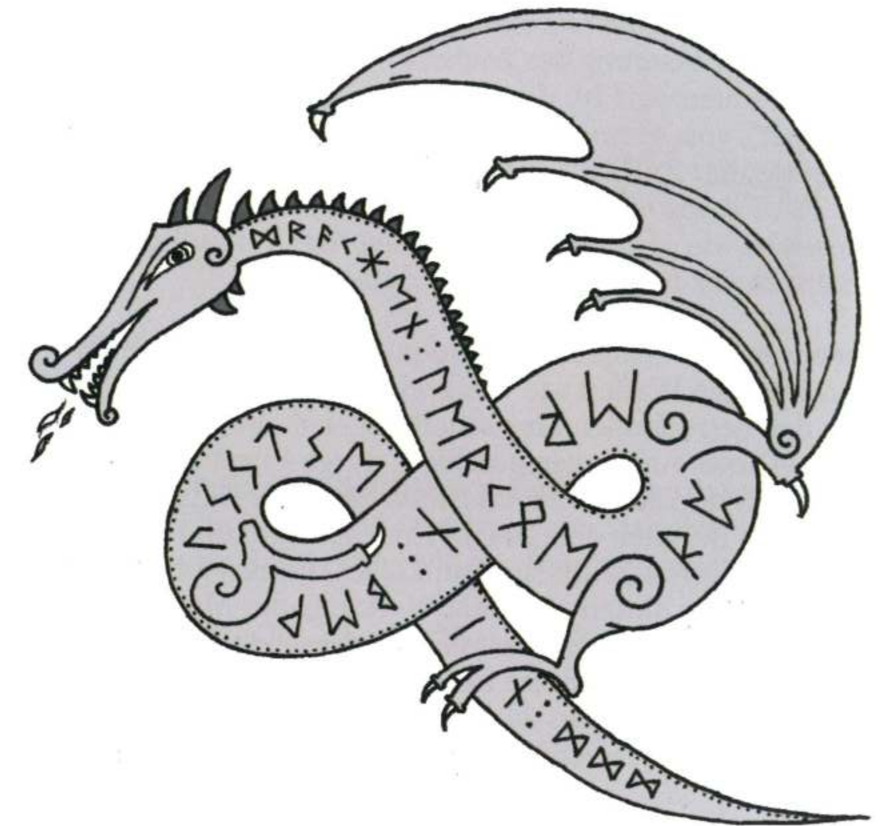
ORANGE:
Auf deutsch eigentlich *kress* geheißen, gilt orange als Farbe der Kreativität wie der guten Stimmung und ist auch der sexuellen Erregung förderlich. Orange beugt Schwermut (= Depressionen) vor und heilt sie. Die Farbe ist eine Mischung aus gelb und rot. Sie kann der Planetengottheit Venus in ihrem körperlich lustvolleren Zustand zugeordnet werden. Indische Mystiker der Lust tragen gerne orangefarbene Roben. Neuerdings, seit dem späten 20. Jh. ndZ., wird Orange auch dem Planetengott Merkur, ursprüngliche Farbe gelb, zugeordnet, im Sinne von lustvoll kreativem Denken wohl. Diese Farbe hat keine reine Zuordnung zu nur einem Wandelstern, sondern zu zweien: Venus und Merkur.

SILBER:
Silber ist die Farbe des Spiegel(n)s, also der Selbsterkenntnis wie Täuschung, der Verwandlung und Umwandlung. Silber ist

143 Dem rein göttlichen Geist ist die Farbe weiß zugeordnet.
144 Ich meine die Priesterschaft.

die Farbe der Magie an sich (die Kraft der Magie ist rot). Ihr Wandelstern ist der Mond.

All dies bedeutet, dass man auf seine magischen Gegenstände seine Runen und Zeichen in bestimmter Anzahl UND **in bestimmter Farbe anbringt**. Ist man sich nicht sicher und sucht man einfach starke Magie, ist ROT immer die richtige Wahl.



V. RUNENZAUBERSPRÜCHE AUF MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN

Runen sind Zeichen magischer Kräfte und genau diese Kräfte selbst. Das Einritzen und Bemalen auf magischen Gegenständen, den *Gegenständen der Zauberey*, ist ein höchst praktikabler Einsatz der Runen, und genau dies, *Zauberey mit Runen*, ist das wichtigste magische Thema dieses Buches. Ganz deutlich gesagt: *Runenzauberey bedeutet, auf magischen Gegenständen Runen anzubringen*. Die angebrachten Runen sind eine Verbesserung des Zaubers zu seinem Zweck. Immer noch erwähnenswert ist, dass das Wort „ZAUBER", vormals „ZOUBAR", vom germanischen „TAUFR" kommt und nur eines bedeutet: FÄRBEN. Vollständig lautete das Übrigens: ROD TAUFR, also ROT FÄRBEN[145]. Dies bezieht sich auf die chinesische wie germanische Farbe der Magie, nämlich: rot. Zu Wirkungen der Farben siehe weiter oben.

Runen werden auf allen Talismanen, Amuletten, Fetischen und magischen Waffen wie Werkzeugen angebracht, die in und durch den betreffenden magischen Gegenstand geleitet werden. Dieses Anbringen geschieht durch Einritzen, Einbrennen und anschließend Einfärben, oder Aufmalen mit Farbe. Zum Beispiel: eine Ansuz-Rune (Magie) und eine Dagaz-Rune (geistige Klarheit und Licht) passen gut auf einen Zauberstab, um diesen zu einem Werkzeug der Magie (ANSUZ), die geistig besonders klar eingesetzt wird (DAGAZ), zu machen. Sind es mehrere Runen, gibt es dazu mehrere Möglichkeiten, den Fluss der Energien Ginnungagaps[146] – die sich ja zu den Runen verdichten – zu bündeln und zu stärken:

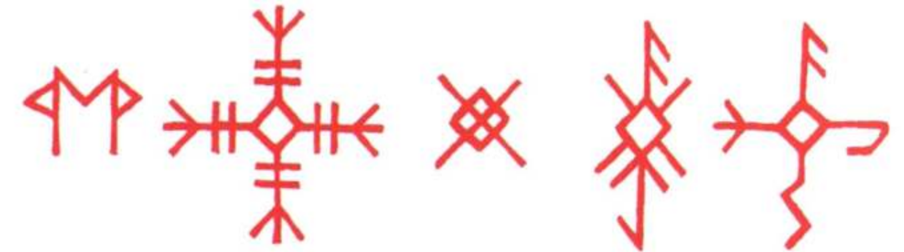
145 Das erste Wort rutschte ins Nichts, die gemeinsame Bedeutung blieb.
146 Das ist, kabbalistisch gesprochen, Ain oder Ain Soph.

Das Zeichnen runischer Zaubersprüche:

Runen werden in bestimmten Formen geritzt/geschrieben/gezeichnet, um ihre Kräfte optimal zu entfalten. Dazu gibt es mindestens drei Möglichkeiten:

- **Binderunen**
- **Ormrunen**
- **Schnurrunen**

Alle drei haben das Prinzip gemeinsam, Runen miteinander graphisch zu verbinden.
Beispiele für **Binderunen**:



Von links nach rechts:

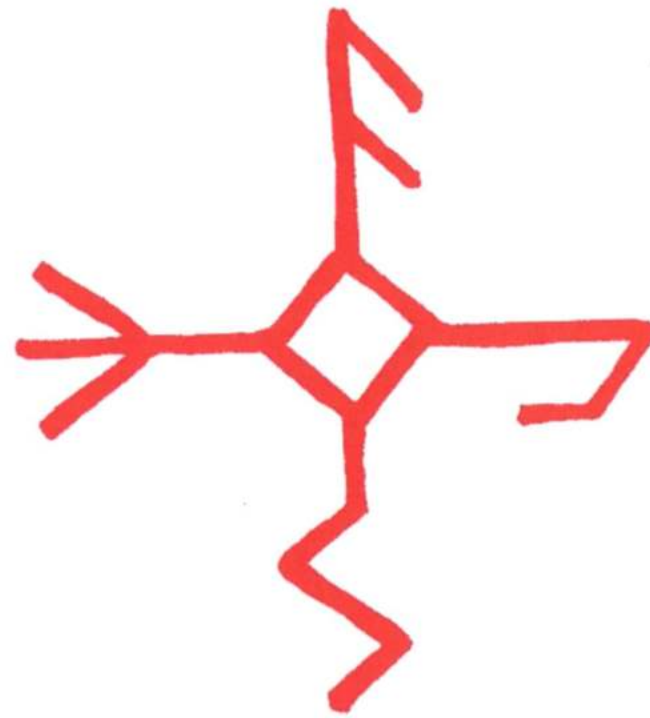
.THETH, entzweit Feinde.

.Der SCHRECKENSHELM = *Aegishjalmur*, das stärkste runische Kraft- und Schutzzeichen, das sich aus der Kraft des Schreckens wie der Drachen speist.

.GING = EHEGLÜCK, der Name ist Programm.

.HALKEIOING, das Zeichen der heidnischen Elemente. Zur Elementelehre siehe die Anhänge dieses Buches.

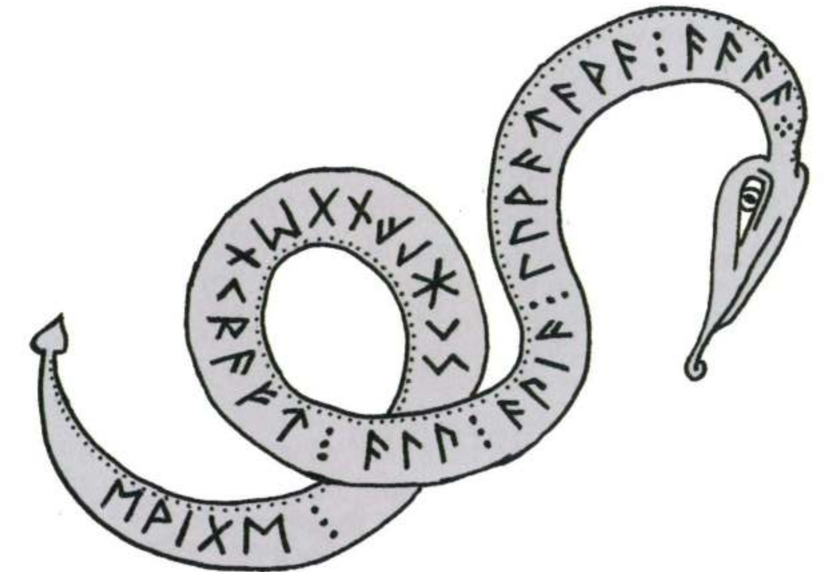
.ZAUSING, Das Kultplatzzeichen. Es stärkt und schützt einen Kultplatz. Dieses hier noch einmal etwas größer dargestellt:



ZAUSING

Alle diese Formeln werden weiter unten im Genauen erklärt. Binderrunen bestehen aus der zeichnerischen Verbindung von Runen, wodurch die Kraft dieser gebündelt wird. Dies kann sternförmig, liegend, zackig oder anderweit geschehen. Als Gemeinsamkeit gilt: Sie berühren einander direkt oder es werden einfache Striche von zwei oder mehr Runen gleichzeitig benutzt. Bildet eine Binderune eine Art Stern, nennt man sie auch „Runenhelm", vielleicht nach dem berühmten *Schreckenshelm* (siehe dort) genannt oder weil sie gut auf die Stirnseite des Helms passen, direkt vors *Hugauga* (germanisch: Geistauge), das sogenannte Dritte Auge. Dies wird auch Ätheralwirbel Nr. sechs, das Ajna- oder Stirn-Chakra des Hinduismus und der Westlichen Magie genannt.

Ein Beispiel für **Ormrunen**:



Das germanische Wort „Orm", das der Vorfahre des deutschen Wortes „Wurm" ist, bedeutet sowohl Kriechtier, Schlange und Drache. Die Bezeichnung „Ormrunen" wird an dieser Stelle von mir definiert und ist aus der Beobachtung der Bautasteine entstanden, den Gedenksteinen der Wikinger und der Germanen vorher, wo Runen in Schlangen und Drachenlinien – deswegen der Name Ormrunen – geschrieben wurden, um eben den Kraftfluss der Runen anzuregen.
Die ätherale Energie dieser Welt, Chi oder Ki, auf Germanisch *Önd*[147], die Lebenskraft des Organischen, fließt immer in solchen Bewegungen, wie ein hellsichtiger Mensch schnell feststellt. Deswegen wir diese ätherale Energie auch durch die Wasserrune LAGUZ verkörpert. Der Stil solcher Bilder, wie man ihn auch viel später noch in den spätheidnisch-frühchristlichen Stabkirchen (nach den Runenstäben so genannt) findet, wurde vielleicht teilweise den vormals

147 Altnordisch: Atem. In der Literatur des 20. Jh. ndZ. wird dafür meist der Begriff „Od" gebraucht, aber das ist eigentlich falsch: „Od" bedeutet „Seele", also Spiritueller Körper, auf thelemitisch: Hadit. Zur germanischen Seelenlehre siehe die Anhänge dieses Buches.

benachbarten Kelten der *La Tène*-Zeit, den Nachbarn der Germanen, beeinflusst. Schon diese waren Meister der Darstellung der wellenhaften Bewegung der Energie – asymmetrisch und schlangenähnlich sich bewegend.
Auf obigem Orm befindet sich übrigens gleich eine ganze Batterie[148] klassischer runischer Zaubersprüche, nämlich ALU (Bier), AUJA (Heil), LUWATUWA (Wasser ist Kraft und Wonne der Magie, Himmel ist Kraft und Wonne der Magie) und AAAA (Magie, Magie, Magie, Magie!). Alle diese Zaubersprüche werden weiter unten erklärt. Im letzten Zauberspruch (4 x Magie) steckt am offensichtlichsten die Magie der Zahlen (4 = Arbeit, Stofflichkeit).

Ein Beispiel für **Schnurrunen**:



Schnurrunen sind sowohl dem Namen nach als auch insgesamt eine Entwicklung meinerseits, wobei die Idee vielleicht durch das Betrachten von Ogham-Zeichen[149] angeregt worden war. Der Energiefluss wird hier einfach durch eine gerade oder geschwungene Linie, die die Runen nach eigenem Empfinden ästhetisch miteinander verbindet, angeregt. Zu Beginn und Ende befindet sich ein kleiner Kreis, um das Önd/Ki/Chi, die ätherale Energie, nicht links und rechts verpuffen zu lassen. Diese Schnurrunen schreiben den Namen HEIMDALL, ein Gott, der die Welt der Götter bewacht und die Menschheit wie ihre sozialen Schichten schuf.

148 In diesem Zusammenhang ist das Wort Batterie ein sehr passendes Wortspiel: Es bedeutet nicht nur, wie in obiger Redewendung primär gemeint, eine Gruppe von Kanonen (Batterie = eine Grundeinheit der Artillerie), sondern eben auch einen Elektrizitätsspeicher (Batterie = die Batterie eines Autos oder einer Lampe.

149 Die magischen Zeichen bestimmter keltischer Völker. Es besteht meines Wissens keine direkte Verwandtschaft zu den Runen.

Lesart und Wirkart runischer Zaubersprüche:

Runen können immer auf zweierlei Art gelesen werden: Einerseits als der Laut, den sie darstellen (wie ISA = „i“), andererseits als der Begriff, den sie darstellen (wie ISA = Eis). Darauf ist immer zu achten, da stets eines oder beides davon zugleich auftauchen kann.

Betrachten wir das Beispiel einer der obigen Binderunen, des ZAUSING-Runenhelmes, des Kultplatzeichens: Es liest sich, wenn man mittig links im Uhrzeigersinn zu lesen beginnt, eben Z – A – U – S – (I)NG. „Zausing“ ist kein mir bekanntes Wort irgendeiner Sprache, was aber nicht stört. Aufgrund des Aufbaus der Binderune ist folgendes zu erkennen: (I)NG = INGUZ (der Speicher), speichert und strahlt die Kräfte Z = ALGIZ (Schutz), A = ANSUZ (Magie); U = URUZ (Kraft) und S = SOWILO (Sonne, Erfolg), aus. Im Klartext also: *Dieser Speicher hat Schutz, Magie, Kraft und Erfolg*. Dass diese Rune auf dem eigenen Kultplatz sehr zu empfehlen ist, ist wirklich logisch.

Genau anders herum kann es sich auch verhalten, wie an obigem Beispiel der Schnurrunen: HEIMDALL. Das ist ein Wort, welches der Name eines Gottes ist. Das sich dieser Name aus den Kräften H = HAGALAZ (Struktur, Kosmischer Geist), E = EHWAZ (Ehe, Pferd, Reiten), I = ISA (Eis, Persönlichkeit), M = MANNAZ (Mensch), A = ANSUZ (Magie, vergöttlichter Ahne) und zweimal L = LAGUZ (Wasser, Gold, Gesundheit) zusammensetzt, bedeutet in etwa, dass dieser Gott aus Struktur kommend (H) diese vermählend (E) mit Eis (I) verbindet, was menschlichen Geist (M) bewirkt, wodurch Magie (A) und dienstbare (die Zahl 2, siehe unten) Gesundheit/Wasser/Gold (L) entstehen. Im Klartext also: *Kosmischer Geist reitet Persönlichkeit, das bewirkt Menschheit, Magie und dienstbare Gesundheit*. Das klingt sehr holprig, weil es eben ein Name und kein Zauberspruch ist, aber passend zu Heimdall, dem Nachtwächter und Türsteher

der Götter wie Stammvater der Stände der Menschen, ist dies allemal.

Die Wirkart runischer Zaubersprüche ist also zweierlei: Sie bilden ein Wort oder Wörter, UND ODER sie sind ein Zauberspruch: Sie erzählen eine Geschichte. Eines oder Beides von Beiden, **Wort und oder Zauberspruch**, ist vom Runenmagier stets direkt beabsichtigt.

Traditionelle und moderne runische Zaubersprüche:

Hier geht es nun endlich in die Tat. Im Folgenden eine Großzahl runischer Zaubersprüche, auch Formeln genannt:

ALU
ALU ist ein Wort, das „Met" und „Bier" (man denke an den alten englischen Begriff *Ale* und das schwedische Wort für Bier, *Ål!*) wie *Extase* (!) bedeutet und gleichzeitig ein Zauberspruch ist: A (ANSUZ) – L (LAGUZ) – U (URUZ). Das bedeutet in etwa: *Magie ist Gesundheit und Kraft*. Dieser Zauberspruch findet sich auf über 20 Brakteaten[150]. Hier in einer dreifachen und drehenden Trinkhorndarstellung, mit der Magie folgender Zahlen: 3, 6 (3 Hörner, 3 Runen), 9 (9 Punkte an den Hörnern) und 15 (9 + 6). So etwas macht sich sicher optisch wie magisch gut auf Trinkgefäßen:

150 Von lat.: bractea, dünnes Metallblech. Auch als Scheiben, Münzen oder Pentakel (= Pantakel) benennbar, sind die Brakteate einseitig geprägte, münzartige magische Scheiben aus Edelmetall zum Umhängen. Sie sind eine eigene Kategorie germanischer magischer Gegenstände. Die Bezeichnung Brakteat ist unglücklich, sie unterstellt die Theorie, die Germanen hätten diese Zauber den Brustpanzerplaketten römischer Offiziere nachgeäfft, was zwar möglich, aber ohne Beweis ist. Eine Münze als magischen Anhänger zu nutzen ist keine Idee, für die man unbedingt einen fremdländischen Ideengeber braucht. Man sage zu den Brakteaten besser ***Germanische Scheibenzauber***.



ALU

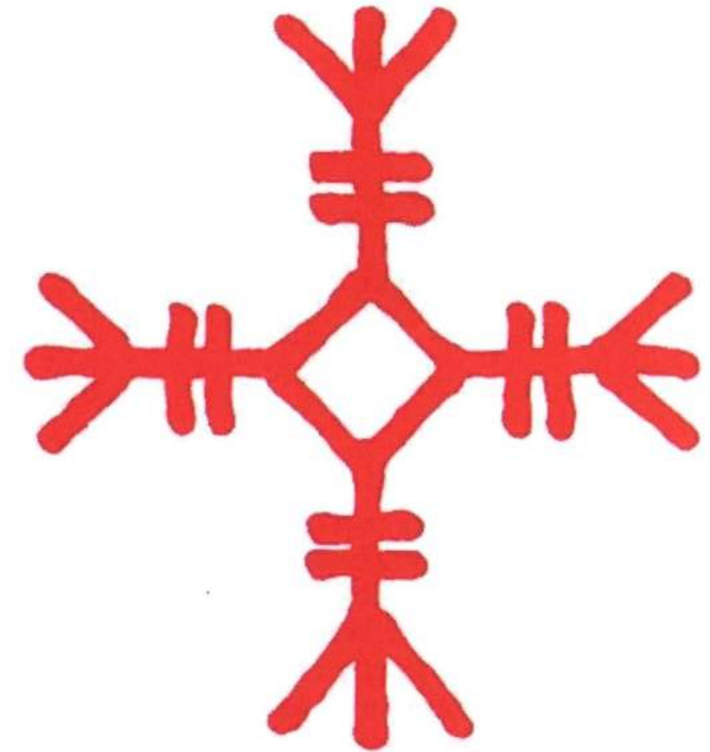
AEGISHJALMUR, der Schreckenshelm, Sign of Awe: Der Schreckenshelm, *„Sign of Awe"* (englisch: Zeichen des Erschreckens) oder Ägirshelm ist eine Binderune des Wikingerzeitalters (793 – 1066 ndZ.). Die heimatliche Bezeichnung *„Oegishjalm(u)r"*(altnordisch) setzt sich aus *oegr* = schrecklich und *Hjalmr* = Helm zusammen. Aus derselben Sprachwurzel wie *oegr* stammt möglicherweise der Name der *Jötunen* (altnordisch: Fresser), im deutschen Sprachgebrauch sind das die *Riesen.*[151] Der altnordische Name des Schreckenshelms, *Oegishjalm(u)r*, bezieht sich nach einer Theorie auf einen ganz bestimmten Jötunen oder Riesen, nämlich *Oegir* = *Ägir*, dem Wesen des stürmischen, wilden Meeres. Er ist übrigens der Gemahl

151 *Riesen* sind ältere, weise, aber zuweilen sehr zerstörerische Gottheiten. Sie sind, mit Ausnahme ihrer Anführer, meist recht schlicht und neigen zu Trunkenheit und Zorn. Man kann die meisten von ihnen als beseelte Stürme, Lawinen, Muren, Frosteinbrüche und generell als Naturgewalten deuten. Die Bezeichnung Dämonen ist nicht falsch.

der *Ran* (altnordisch: Räuberin), der Herrin des Totenreichs der Ertrunkenen am Meeresgrund. Dies bedeutet, der *Oegishjalm(u)r* speist sich aus der Kraft eines Seeunwetters. Die Übersetzungen *Ägirshelm* wie *Schreckenshelm* sind also beide richtig. In der germanischen Sage gehörte der Schreckenshelm *Fafnir,* dem Drachen, nach anderer Theorie ist auch die Drachenkraft Teil des Schreckenshelms. Der Schreckenshelm *schützt und kräftigt* seinen Träger!
Er existiert in mehreren Versionen, mit vier oder acht Hauptstrahlen (siehe ganz unten) und mit und ohne rundes bzw. eckiges Zentrum, ebenso mit einem oder drei Querbalken pro Arm. Er ist, wenn symmetrisch aufgebaut, stets ein Zeichen des Schutzes und der Abschreckung, im wörtlichen Sinne, und dürfte in der nordischen Magie der Wikingerzeit vielleicht eine so wichtige Rolle gespielt haben wie die Pentagramm-Schutzrituale der westlichen Magiesysteme heute. Damit ist die Geschichte des Schreckenshelms aber noch nicht zu Ende, in den sich entwickelnden Sagen des späteren Mittelalters verwandelte sich das Zeichen zu einem realen Helm mit magischen Eigenschaften, den beispielsweise *Siegfried/Sigurd* dem Drachen *Fafnir* abnahm. Das ist interessant, weil Schlangen und Echsen (und damit auch Drachen), aufgrund ihres starren Blickes hypnotisierende Eigenschaften zugesprochen werden – nämlich die Eigenschaft, ihre Beute via Blickkontakt so sehr zu erschrecken, dass sie starr vor Furcht wird, also gelähmt wird.
Nun, ob die Kraft des Schreckenshelms nun aus der Kraft der wilden See oder aus einer Drachenseele kommt, ist vom Praktischen her egal. Ansprechend ist die Sage von Fafnirs Fähigkeit allemal, und sie verbindet den Schreckenshelm sehr deutlich mit der Kraft der Drachen[152].
Unten stehender Schreckenshelm (es gibt ja mehrere Versionen) besteht aus folgenden Runen: INGUZ, viermal HAGALAZ, viermal ALGIZ. Das sind neun Runen, die

152 Vgl. dazu KELLY Michael, AEGISHJALMUR The Book of Dragon Runes, Leipzig 2011. Siehe Bibliographie.

höchste Wirksamkeit und Vollendung nach der Magie der Zahlen. Der *wörtliche* Name dieses Schreckenshelms ist also INGHHHHZZZZ. Der Zweck des Schreckenshelms liegt in der Kräftigung seines Trägers (stark wie ein Drache) und in der Abwehr von Unheil und dem Abschrecken der Feinde, auf Altären und Kultplätzen ist er also sehr nützlich. Aber ich habe Schreckenshelme auch schon oft auf Amuletten, um den Hals getragen, gesehen:



Schreckenshelm

LUWATUWA
„LUWATUWA" ist kein Wort, also ein Zauberspruch, dieser findet sich auf dem Scheibenzauber (Brakteat) von Vadstena. Dazu fällt auf, dass jeweils L (LAGUZ) und dann T (TIWAZ) einem Drilling von UWA (URUZ WUNJO ANSUZ) vorstehen. Der Zauberspruch bedeutet in etwa: *Das*

Wasser/Gold/Gesundheit ist Kraft und Wonne der Magie/Wotans und Ziu/Himmel/Sieg/Gerechtigkeit ist Kraft und Wonne der Magie/Wotans. Das ist ein wahrhaftig mächtiger Zauberspruch, besonders, wenn man bedenkt, dass die Kräfte Wotans und Tius, die zwei ursprünglichen Hauptgötter der A(n)sen, darin vorkommen. Hier nun die LUWATUWA-Formel als Ormrunen. Dabei ist zu erkennen, dass der Orm selbst die Form einer (liegenden und gespiegelten) Ansuzrune hat:



LUWATUWA

SUEUS

„SUEUS“ ist kein germanisches Wort, also ergeben diese Runen dann Sinn, wenn man sie als Zauberspruch, als Geschichte liest. Dann steht da: S (SOWILO) – U (URUZ)– E (EHWAZ) –U (URUZ) – S (SOWILO), also in etwa folgendes: *Der Sonne Kraft reitet die Kraft der Sonne*. Das ist sehr sinnvoll, wenn man bedenkt, wo dieser Zauberspruch gefunden wurde: Auf der Innenseite des sogenannten Kylversteins in Schweden, gemeinsam mit einem vollständigen Futhark, *und zwar an der Innenseite eines Grabes*. Nach Bernhard King, Runen[153] verewigt dieser Zauberspruch, beständig geladen durch die Kraft des ganzen Futharks, dauerhafte Helligkeit innerhalb des Grabes, nämlich Sonnenlicht! Und dieses hält den Toten davon ab, bei Nacht als Wiedergänger (altnordisch: *Draugr*) zu wandeln, weil es

153 S.101 f. Siehe Bibliographie.

keine Nacht mehr in diesem Grab gibt! SUEUS ist übrigens ein Palindrom[154], also ein Satz, der von links nach rechts und umgekehrt gelesen werden kann (und sehr passend, die Sowilo- und die Uruz-Rune wurden dabei tatsächlich auch so geschrieben, als wäre der Zauberspruch zugleich von links und rechts begonnen worden). Palindrome verdoppeln die Wirkung von Zaubersprüchen und sind leichter zu merken als gewöhnliche Wörter. Die Eigennamen „*Otto*“ und „*Anna*“ sind Palindrome, aber auch der Begriff „*Reliefpfeiler*“. Das Längste mir bekannte Palindrom ist der Satz: „*Ein Neger mit Gazelle zagt im Regen nie*“, welches in Wien gerne zitiert wird. Hier nun die SUEUS-Formel in palindromischer Schreibweise des Kylversteins:



SUEUS

ZILIZ

Der Zauberspruch ZILIZ ist, so wie SUEUS, als Wort bedeutungslos und ebenso ein Palindrom,, was seine Wirkung verdoppelt. Z – I – L – I – Z bedeutet in etwa: *Der Schutz des Eises ist das Wasser dessen Schutz ist Eis*, oder im übertragenem Sinne: *Der Schutz des Eis/Persönlichkeit/Ich ist das Wasser (Gesundheit/Liebe/Gold), dessen Schutz das Eis/Persönlichkeit/Ich ist*. Dieser Zauberspruch wurde auf einem Holzstab, wohl ein Zauberstab, in einem Grabhügel in Jütland[155] gefunden, passt aber meines Erachtens auch gut auf einen Ritualkelch oder Ritualhorn.

154 Von griechisch: „palindromos“ = rückwärts laufend.

155 Vgl. dazu King Bernard, Die Runen, S.103 f. Siehe Bibliographie.



ZILIZ

TENET
TENET, wieder ein Palindrom, was die Wirkung verdoppelt, ist auch wieder kein Wort, sondern eine Geschichte: T – E – N – E – T bedeutet in etwa: *Der Sieg/Himmel/ Ziu reitet die Not reitet den Sieg/Himmel/Ziu*. Das ist recht sinnvoll, da Not und Sieg genau so zusammenhängen, und ist meines Erachtens ein guter Zauberspruch für magische Waffen, und natürlich auch anderes. Hier die Tenet-Formel als Schnurrunen auf einem kriegerischen Ritualdolch von recht britischem[156] Design.



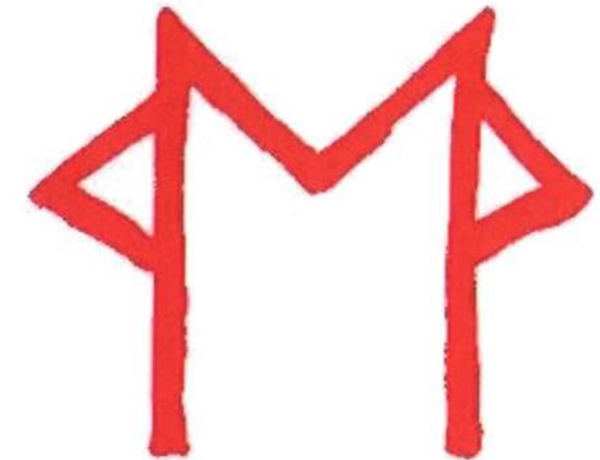
TENET

THETH
Dieser Zauberspruch und Binderune zugleich wurde meines Wissens von einer Runenmagierin namens Freya Aswynn[157] erfunden. Auch das ist kein Wort, sondern ein Spruch, nämlich: TH – E – TH und lautet in etwa: *Die Zerstörung ist*

156 Beachte die Ähnlichkeit zum berühmten Fairbairn-Sykes Kampfmesser von 1940.

157 ASWYNN Freya, Die Blätter von Yggdrasil, Wien 1991, S. 152. Siehe Bibliographie. Dieses Buch hat viele praktische Hinweise und einige sehr interessante Ideen.

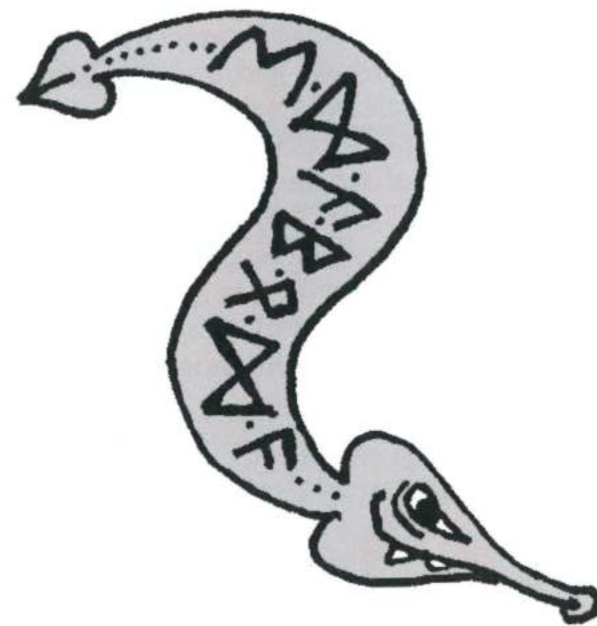
das Pferd der Zerstörung. Er sollte, in Binderunenschreibweise, zwischen zwei Namen/Figuren/Fotos von zwei verbündeten Feinden gesetzt werden, und dann magisch aktiviert werden. Er entzweit diese Feinde, die dann mit einander beschäftigt sind, als sich gegen den Magier zu wenden. Allein das deutsche Aussprechen dieses Zauberspruches („*Thäth*“) klingt ebenso spuckend hässlich wie zweckmäßig – diese Binderune und Zauberspruch wirkt großartig. Hier die Abbildung von THETH als Binderune, wo man erkennen kann, wie die beiden Thursen das Pferd = die Ehe inmitten auseinanderreißen[158]:



THETH

EDABODA
EDABODA ist ein Wort und bedeutet „Retourbote“! Dieses Wort wurde auf einem friesischen Holzschwert gefunden und ist eine Retour- oder Rachezauber. Auch sehr nützlich! Hier, auf der nächsten Seite sieht man nun die EDABODA-Formel als Ormrunen:

158 Ein Runenmagier sollte Form, Laut und Bedeutung jeder einzelnen Rune auswendig können, wenn möglich inklusive der pflanzlichen Zuordnung. Alles andere ist nicht nur peinlich, sondern mit etwas Pech aufgrund des chaotischen Umgangs auch für den Zauberer gefährlich.



EDABODA

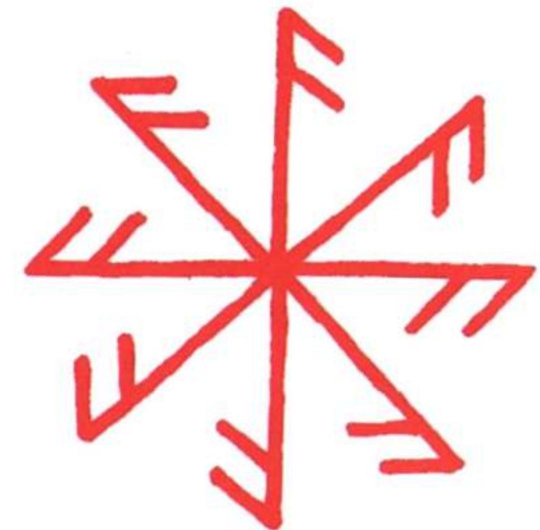
GIBU AUJA
Das sind nun zwei Wörter, die auf einem germanischen Scheibenzauber (Brakteat) gefunden wurden und die einen ganzen Satz und damit Zauberspruch ergeben: GIBU AUJA = *Ich gebe Heil*. Heil bedeutet: Gesundheit, Harmonie und Glück in einem, man denke da an die deutschen Segenswünsche: Schi Heil, Waidmannsheil, Petri Heil oder Berg Heil[159]. GIBU AUJA ist damit ein wirklich sinnvoller talismanischer Zauberspruch, folgend zu sehen als Schnurrunen:

159 Auch das unheilvolle „Heil Hitler" ist erwähnenswert. Versagte es aus Gründen des Orlög? Die Reihenfolge der beiden Wörter ist übrigens anscheinend falsch: "Schi Heil, Petri Heil, Berg Heil" usw. geben sprachlich eine Tatsache wieder und sind damit jeweils ein Zauberspruch, "Heil Hitler" *ist kein Zauberspruch, sondern eine Aufforderung.* Sie regt auch zu Witzen an: „Heil ihn doch selber!", wie der Flüsterwitz im III. Reich sagte.



GIBU AUJA

Der Ansenknecht
Einfach ist es, Runen nur einzeln bzw. als Wiederholung ihrer selbst einzusetzen. A = ANSUZ bedeutet Magie/ vergotteter Ahne[160]/Sprache, der Ansenknecht bedeutet *achtmal Magie* – also, wegen der Zahl 8, vollständige, harmonische Magie. Hier nun die achtfache ANSUZ-Formel in Form eines Runenhelms. Er erzeugt einen Wirbel von Magie und passt deswegen gut auf magische Werkzeuge, Altäre,Kultplätze und Tempelräume. Die Achtbeinigkeit selbst erinnert an eine Spinne[161], an Sleipnir, das Ross Wode/Wotan/Odins, des Gottes der Magie:



Ansenknecht

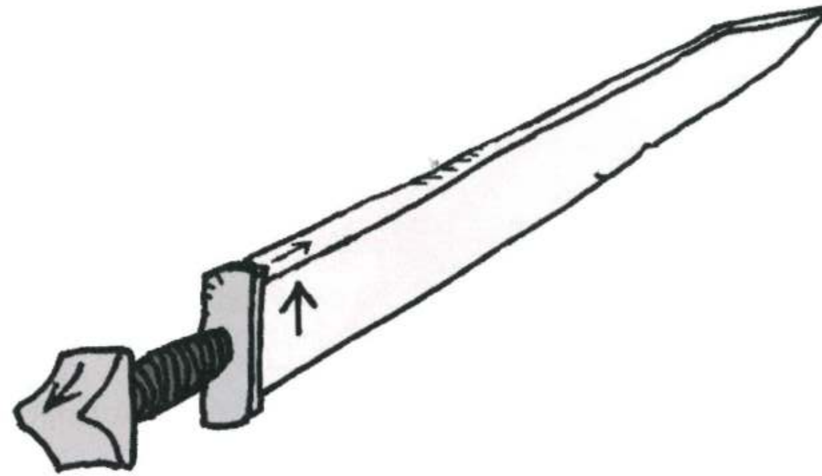
160 Und damit auch Gottheit.

161 Ja, eine Spinne. Die Gleichsetzung Spinne - Sleipnir ist möglicherweise das erste Mal von Jan Vries, Helrunar, vollzogen worden. Ist das Geisterpferd auch eine Spinne? Ich sage: Ja. Siehe Bibliographie.

Siegrunen = 3 x 2 Tyr = **TT TT TT**
In den Runenlehren der Edda stehen magische Anweisungen zum Runengebrauch in Reimform. Zwei davon sind eindeutig, nur eine davon bezieht sich auf einen Zauber, im konkreten Fall auf ein einschneidiges Schwert, den Sax:

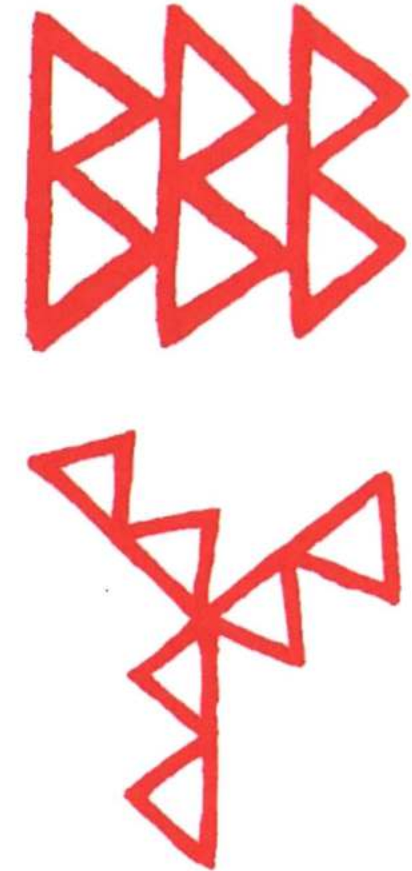
„Siegrunen lerne,
willst Du Sieg haben!
Auf den Schwertknauf schneide sie,
auf die Blutrinne
und des Rückens Breite
und ruf zweimal zu Tyr!

Die Zahlenmagie nutz also die Kraft der Zwei (2 = Dienstbarkeit) und der Drei (3 = Auslöser). Aussehen kann das folgendermaßen:



T T T

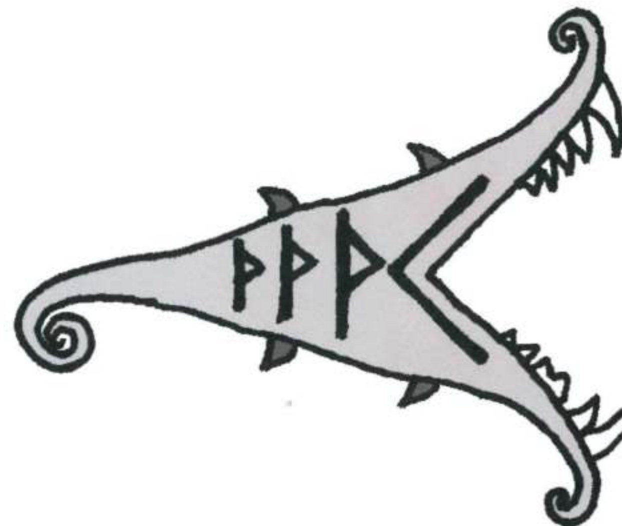
Der dreifache Schutzhelm von **BERKANA**:
BERKANA ist eine Kraft, die weniger vor Feinden (notfalls auch das), sondern direkt vor Unfällen[162] und unangenehmen Situationen schützt, so wie eine Mutter ihr Kind schützt. Dazu verwendet man die Kraft von drei Berkana-Runen (Zahl 3: Auslöser). Die einfache Binderune ist zuerst, danach der dreistrahlige Runenhelm abgebildet. Man erkennt deutlich, wie das grobförmige, kausale Unheil von den spitzen, ätheralen Zacken BERKANAs gefangen[163] werden kann:



Berkanahelme

162 Ich habe diese Magie schon Anfang der 1990er Jahre ndZ. erfolgreich eingesetzt. Meine drei Berkanarunen waren auf meinem Uhrarmband. Siehe Aswynn, Blätter von Yggdrasil, siehe Bibliographie.
163 Ähnlich wie bei den Nagelfetischen des nördlichen Schwarzafrika.

Die Trollrunen[164]: **TH TH TH**
Die sogenannten Trollrunen sind eine dreifache Anordnung von THURISAZ, also TH TH TH. Sie sind kein gesamter, sondern stets Teil eines Zauberspruchs. Das ist eine Formel, welche die direkt nachfolgende Rune *in ihrer Wirkung umkehrt*. Diese Technik findet sich im *Skirnirlied* der Edda und wurde von Bernard King[165] entschlüsselt. Das bedeutet zum Beispiel: Die Folge TH TH TH K (dreimal Thurisaz-Rune vor einer Kenaz-Rune) bewirkt dann Dummheit und Entzündung und Geschwür, beispielsweise. Trollrunen sind Fluchmagie[166]. Hier, mit KENAZ, als Ormrunen dargestellt:



TH TH TH K

164 Trolle sind kleine Thursen = Riesen, Dämonen. Trollen bedeutet „Sich Kugeln, Tapsig fortbewegen“. Man denke an die Redewendung: „Troll Dich!“, was also wörtlich „Kugle Dich hinfort!“ bedeutet.

165 KING Bernard, die Runen, S.119 ff. Lesenswert, sehr lesenswert, dieses Buch.

166 Ich bin der Ansicht, dass man diese Dinge nicht aktiv lernen muss, sie zu Verteidigungszwecken zu kennen, reicht aus. Das Verfluchen anderer Menschen ist wahrscheinlich NIE notwendig, und es ist ehrlos. Es schädigt, aufgrund des Orlögs, des Karmas, letztlich auch den Anwender. Das ist ein Nachdenken wert.

THNIH
Wieder ein Fluch: THURISAZ – NAUTHIZ – ISA – HAGALAZ: Blitz, Not, Eis und Hagel!
Diese Runen, im Zustand äußerster Wut auf einen Gegenstand aus dem Besitz des Feindes magisch geschrieben, verfluchen das Opfer. Die Folge kann Besessenheit (wovon auch immer, wohl etwas Riesisches, also Dämonisches, wegen THURISAZ...) sein, beschreibt die Erfinderin Freya Aswynn[167].
Hier die THNIH-Formel als Schnurrunen:



THNIH

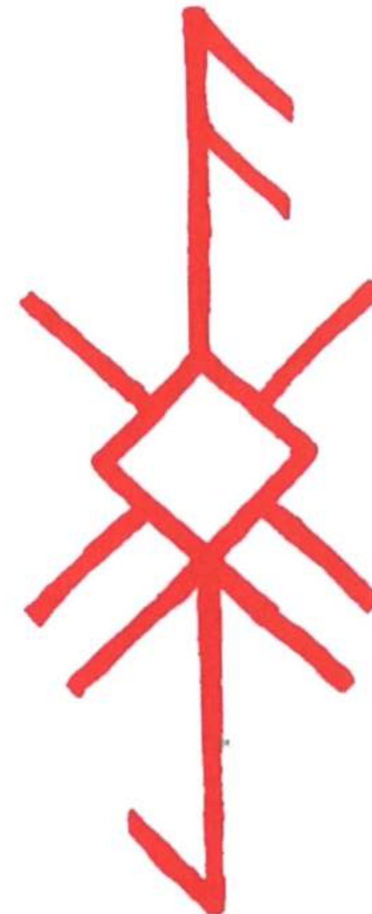
HALKEIOING, die Sieben-Elemente-Formel (siehe nächste Seite)
Diese Binderune ist, wie die Zausinghelm, eine Erfindung von mir, Isegrim. Sie bündelt sieben heidnischen Elemente, HAGALAZ: Geist, KENAZ: Feuer, LAGUZ: Wasser, ANSUZ: Luft /Metall, OTHALA: Erde, EIHWAZ: Holz und INGUZ[168]: Holz, ISA: Eis.
Diese gemeinsam bilden das Multiversum, nur nicht in 24 Runen, sondern in sieben Elementen dargestellt[169]. Die Halkeioing-Formel passt gut auf Ritualwaffen, die, der Westlichen Magie wegen, ja selbst deutlichen Bezug zu den Elementen haben. Die Auflistung dazu ist Folgende:
Lampe: Geist (DAGAZ, HAGALAZ), Zauberstab: Feuer (KENAZ), Kelch/Horn: Wasser (LAGUZ), Dolch: Luft/Metall

167 ASWYNN Freya, Die Blätter von Yggdrasil S.19. Siehe Bibliographie.

168 Ja, dem Holz sind, im Gegensatz zu den anderen heidnischen Elementen mit nur *einer* Rune als Verkörperung, *zwei* Runen zugeordnet: das verbindende EIHWAZ und das wachsende INGUZ.

169 Siehe dazu die Anhänge dieses Buches.

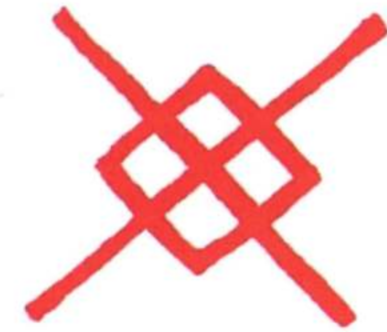
(ANSUZ), Buckler/Scheibenzauber/Pentakel/Scheibe: Erde (OTHALA), Decke/Jacke/Robe: Holz (EIHWAZ, INGUZ), Schrank/Altar: Eis (ISA).



HALKEIOING

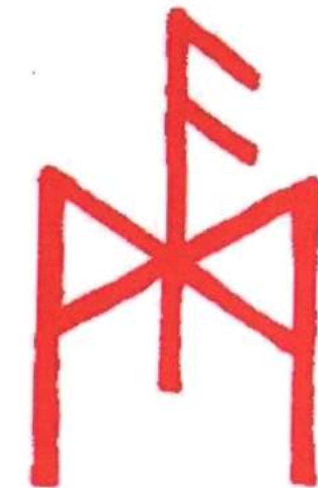
GNG, Eheglück
GEBO – ING: Gabe/Geschenk und Kraftspeicher. Dieser einfache Zauberspruch löst das Prinzip erfolgreicher Paarbeziehungen aus, wenn die Beziehung bereits besteht, es geht hier weniger um Erotik und das Zueinanderfinden. Auch Eheglück genannt, verkörpert sie das einander gegenseitig Gaben darbringen, auch sich selbst als (selbst erneuernde) Gabe. Diese Binderune macht sich gut in gemeinsamen

Wohnungen. Hier die Eheglück- oder GNG-Formel als Binderune:



GNG

AM-Formel, geistige Überlegenheit
Zur Erringung geistiger Überlegenheit für Streitgespräche oder Prüfungen benutze man die AM-Formel, gebildet aus ANSUZ (Sprache, Magie) und MANNAZ (menschlicher Geist). Es empfiehlt sich allerdings, vom zu besprechenden Thema zumindest eine Ahnung zu haben, damit die Magie auch kristallisieren kann. Hier nun die AM-Binderune:

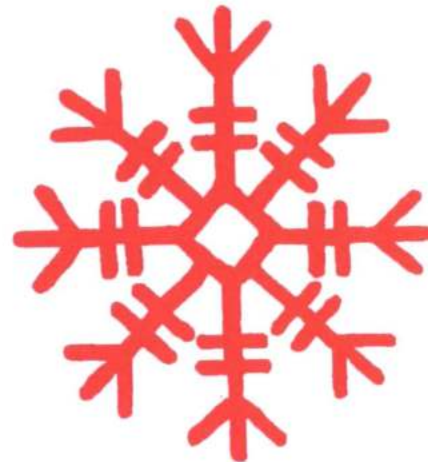


AM

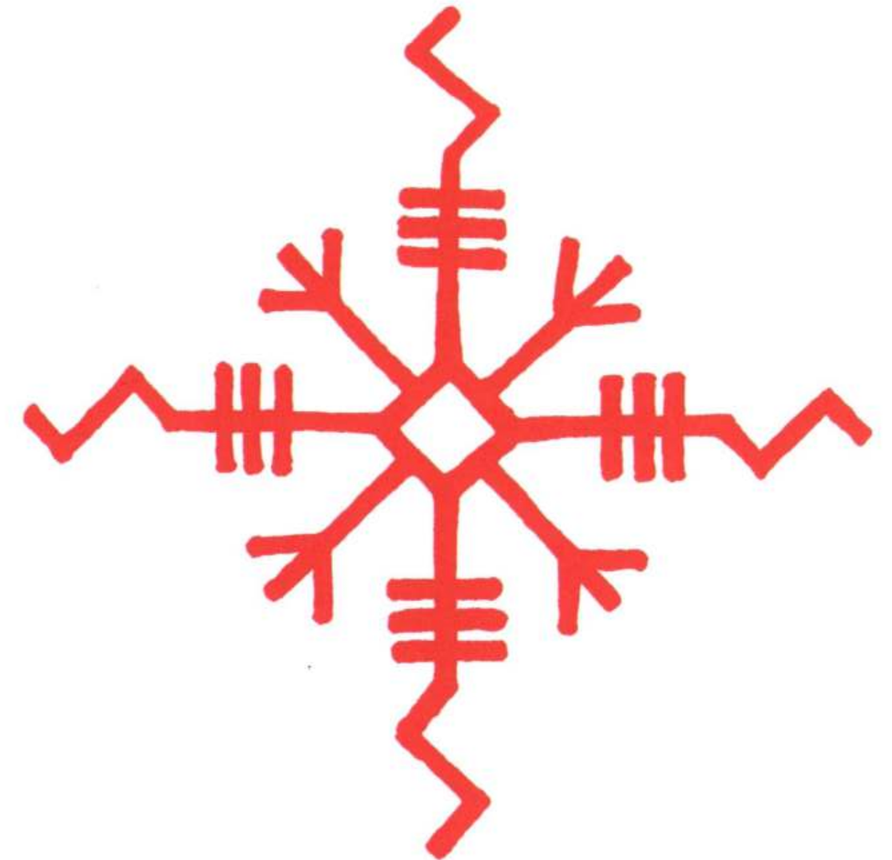
Variationen des Schreckenshelms:
Den Aegishjalmur = Schreckenshelm gibt es in mehreren Variationen: Mit vier oder mit acht Balken, mit jeweils drei oder jeweils nur zwei Hagalaz-Querbalken auf dem Hauptbalken, mit einer Inguz-Rune inmitten, oder eben ohne. Manchmal wir der Schreckenshelm sogar nicht eckig, sondern mit runden Algiz-Runen gezeichnet. Die Beliebtheit des Schreckenshelms hat seit Beginn des 2.Jt. ndZ. beständig zugenommen, und so entstehen gewiss auch noch weitere Variationen. Der Zweck – Selbstkräftigung und Abwehr des Feindes – bleibt gleich.



Zwei Schreckenshelme

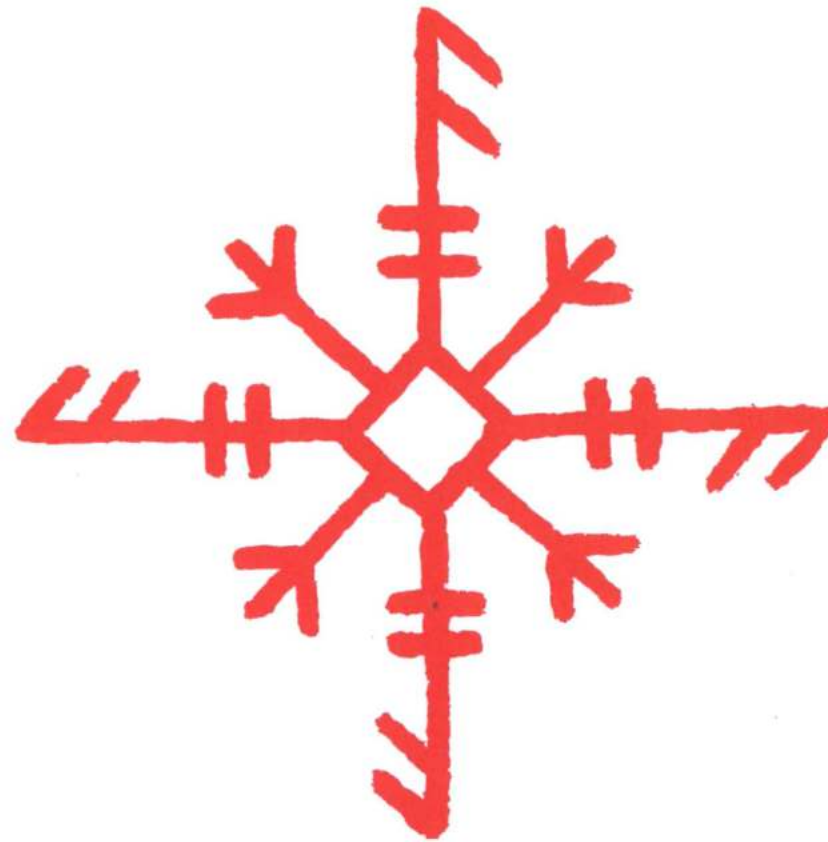


Der Solhelm:
Der Solhelm bringt Erfolg in beruflichen und privaten Belangen. Das Zusammenspiel von SOWILO (Erfolg) und ALGIZ (Schutz) um die speichernde Ingwaz-Rune und die strukturierenden Hagalaz-Runen ist offensichtlich. Ich wurde von Michael Kellys Buch Aegishjalmur zur Entwicklung des Solhelms angeregt.



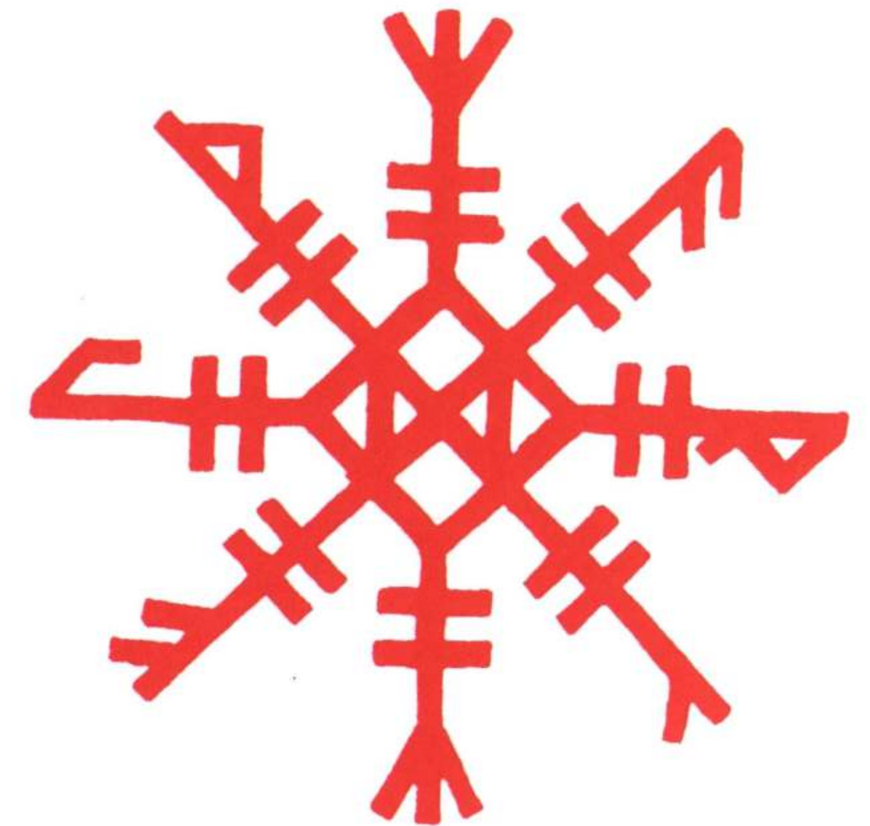
Solhelm

Der Ansenhelm:
Der Ansenhelm bringt die Gunst der A(n)sen, der Sprache und Erfolg in der Magie. Ich wurde von Michael Kellys Buch Aegishjalmur zu diesem Runenhelm angeregt.



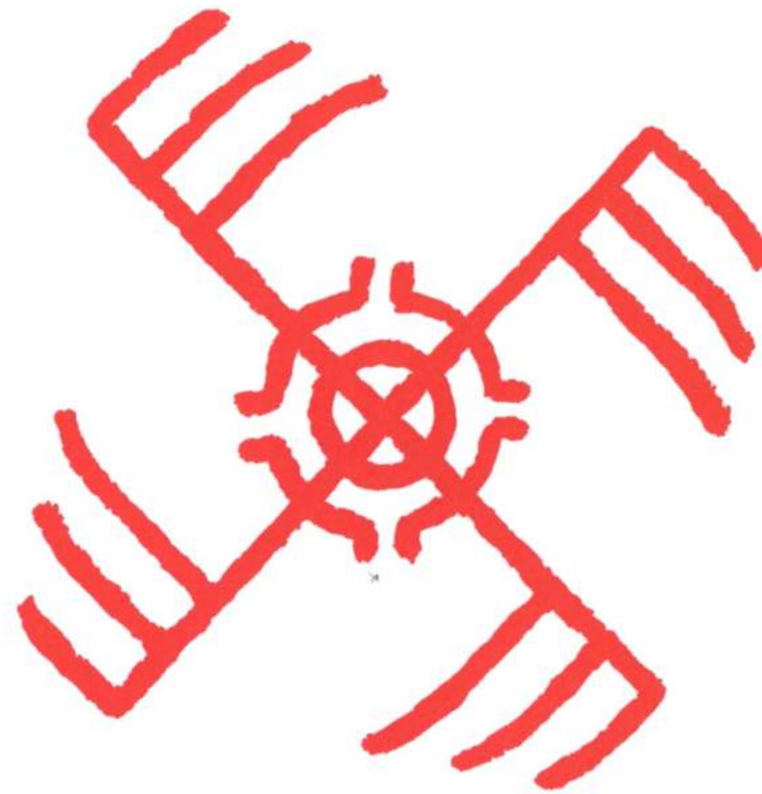
Ansenhelm

Der Futharkhelm
Der Futharkhelm wird zu Einweihungen in die Runenmagie benutzt. Er ist eine Entwicklung von mir.



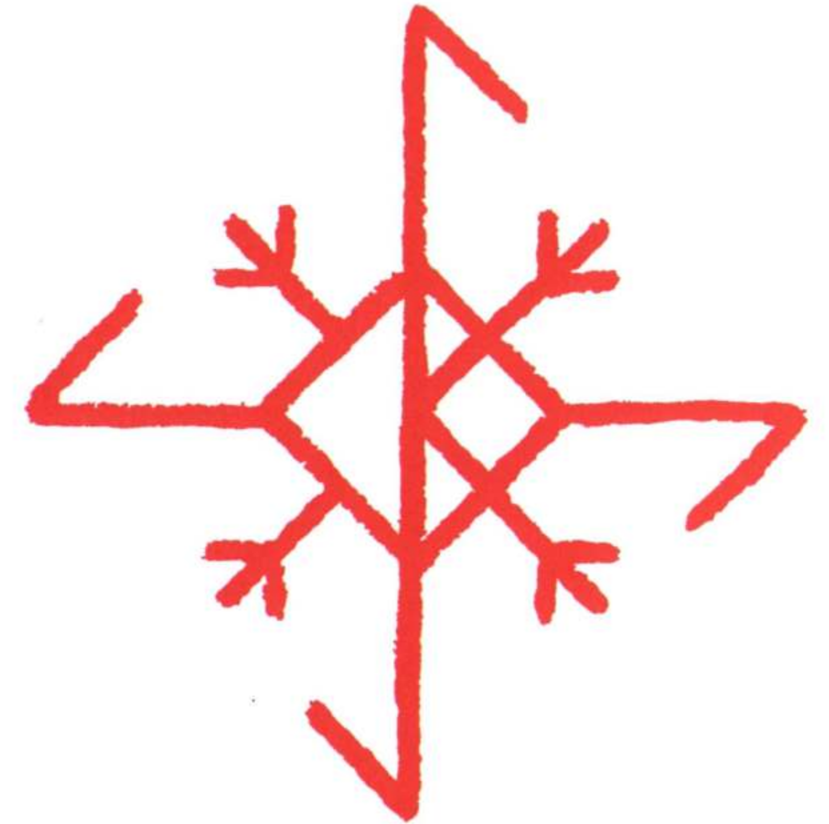
Futharkhelm

Gynfaxi, der Tapferkeitshelm
Der Gynfaxi oder Tapferkeitshelm stammt von den Wikingern Islands. Er bewirkt Mut im direkten Kampf und zusätzlich allgemein in allen schwierigen, furchterregenden Situationen.



Gynfaxi

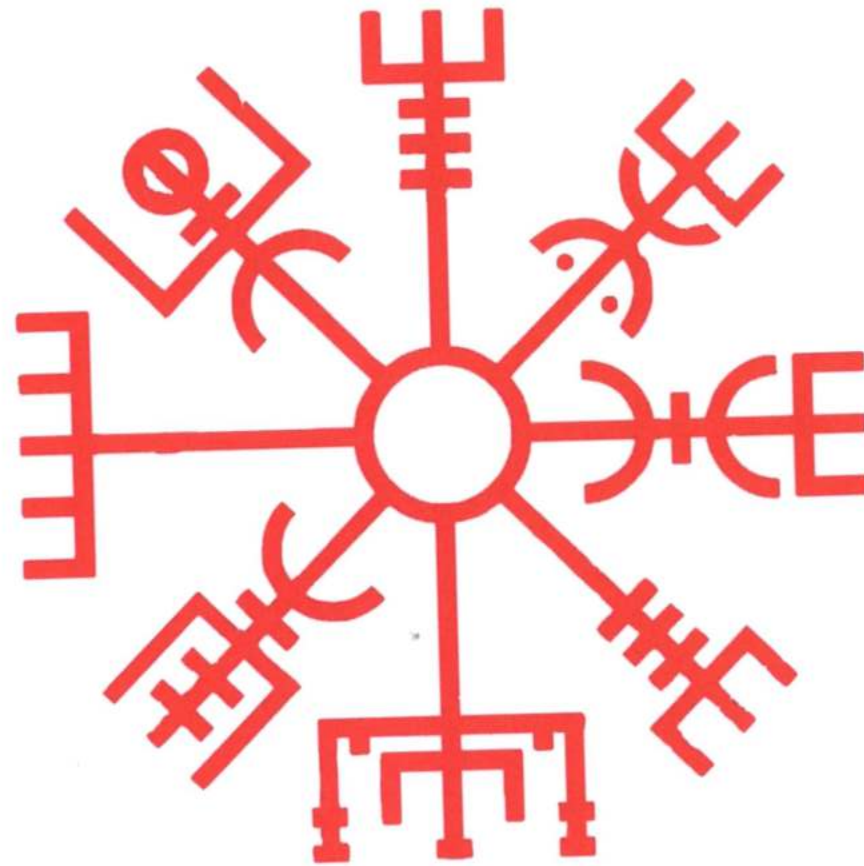
Der Heilhelm
Der Heilhelm bewahrt Gesundheit und bringt Heilung. Er ist eine Entwicklung von mir.



Heilhelm

Vegvisir, der Reisehelm

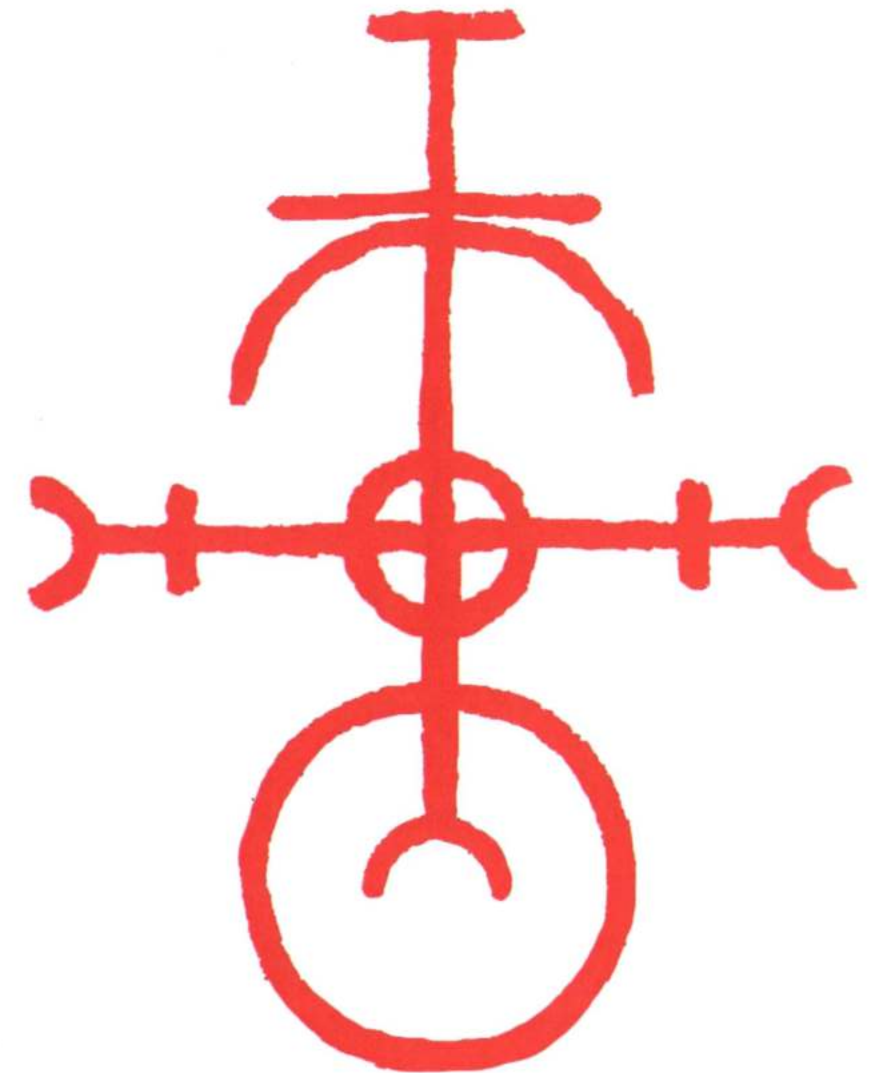
Der Vegvisir oder Reisehelm stammt von den Wikingern Islands. Er bewirkt eine sichere Reise ohne vom Weg abzukommen, gerade durch Nebel, Regen und Sturm. Dies gilt auch im übertragenen Sinne.



Vegvisir

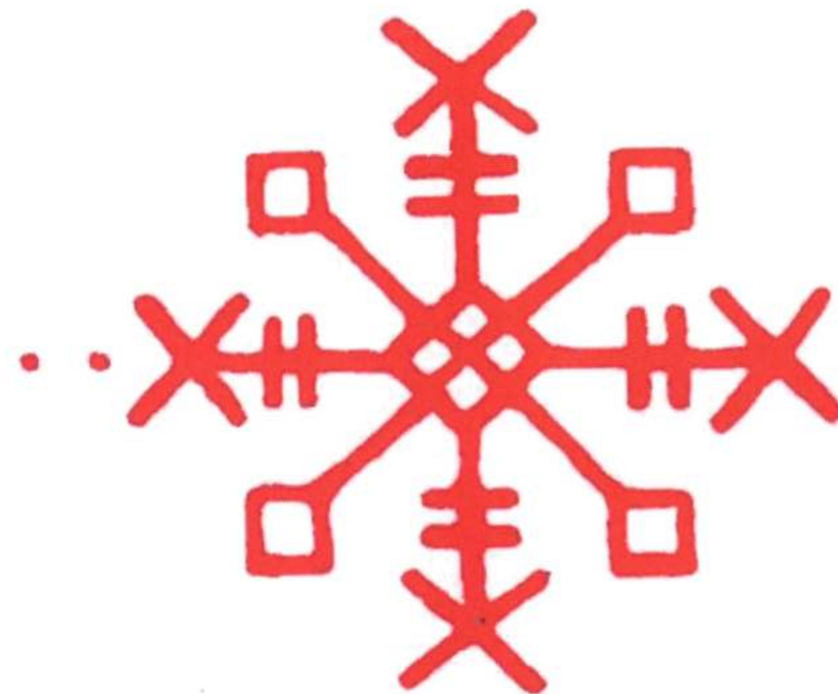
Der Ausdauerhelm

Der Ausdauerhelm bewirkt, dass der Zauberer seine eigene Unternehmungen zu Ende bringt. Ich fand ihn im Internetz.



Ausdauerhelm

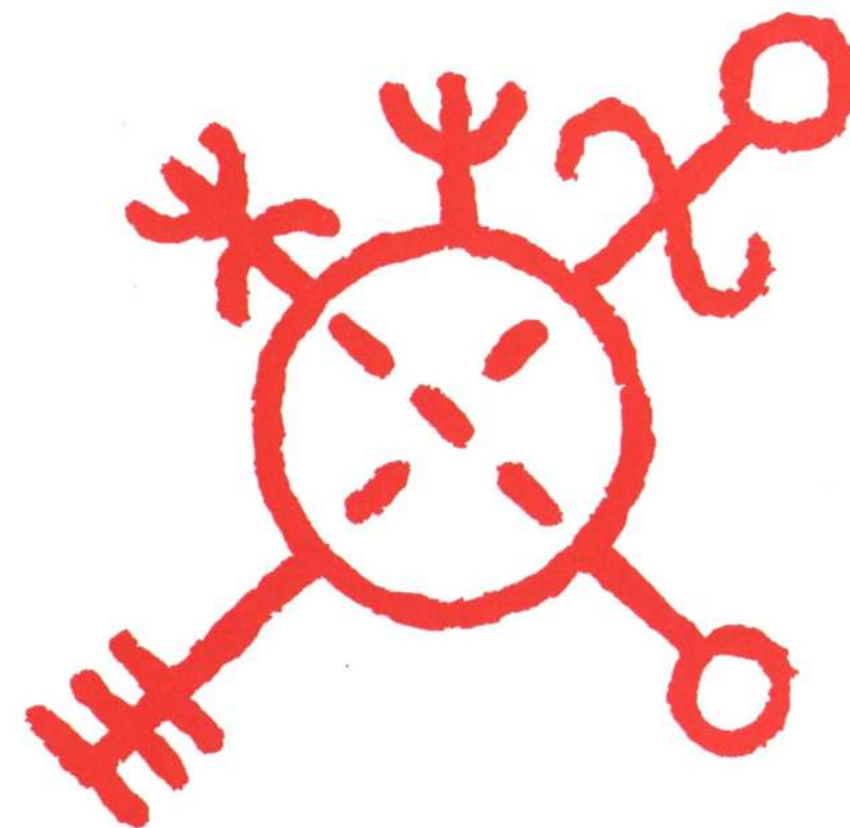
Der Gabenaustauschhelm
Der Gabenaustauschhelm dient dem Zauberer, der Kräfte mit anderen Wesen oder in anderen Welten tauschen will – Trommelklang gegen Weisheit, zum Beispiel. Er ist eine Entwicklung von mir.



Gabenaustauschhelm

Folgend wird das Wort „Stab" nicht nur als Bezeichnung einer Rune (Buchenstab!), sondern auch als Bezeichnung einer allgemeinen Binderune benutzt.

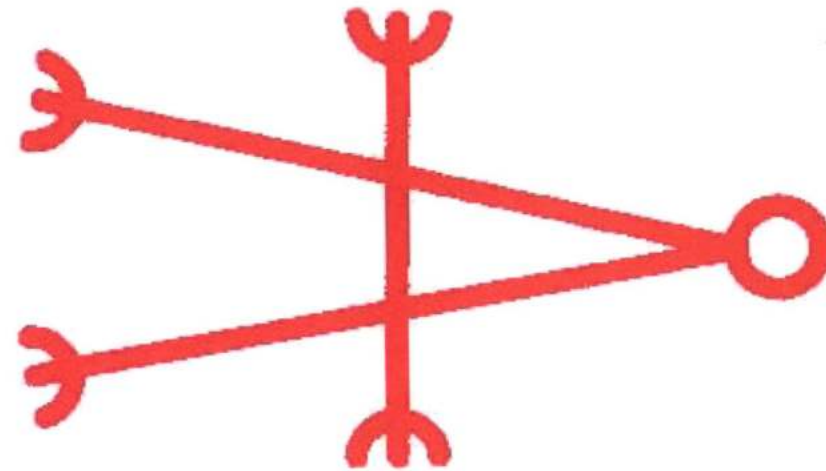
Der Deflektorstab
Dieser isländische, von Edred Thorsson[170] bekannt gemachte Wikingerstab wirft schwarze Magie auf den Anwender zurück. Die Wellenlinien im Zentrum kennzeichnen das verschwommene Gesicht des Angreifers.



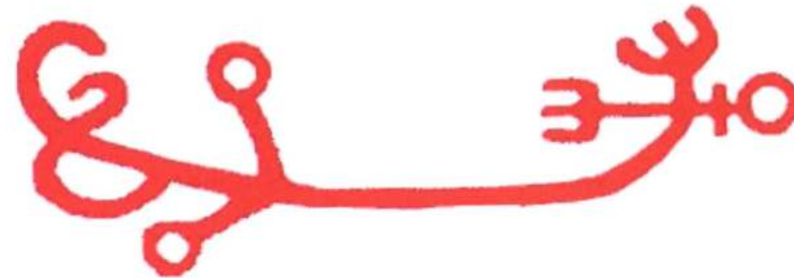
Deflektorstab

170 THORSSON Edred, Nordische Magie. Siehe Bibliographie.

Der Gute-Geschäfte-Stab
Dieser Stab stammt von den Wikingern Islands. Er soll geheim unter dem linken Arm getragen werden.

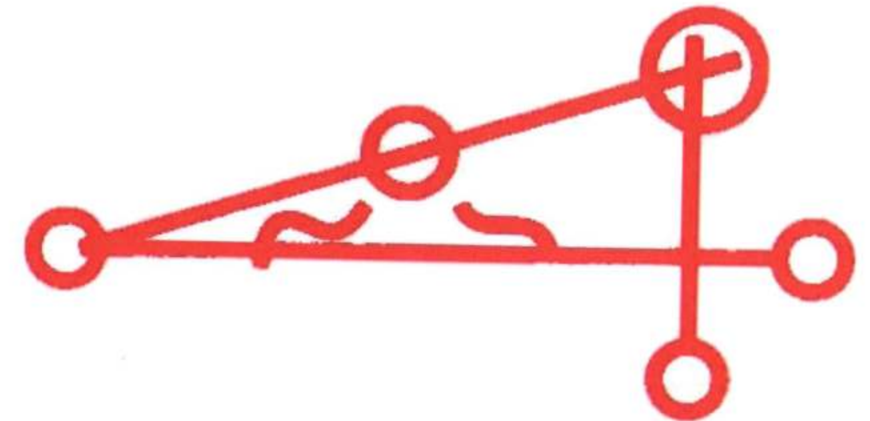


Der Ottastafur
Das Wort Ottastafur bedeutet „Furcht dem Feind-Stab“. Ein sehr nützliches Konzept: Fürchtet sich der Feind, kommt es nicht zum Kampf und niemand wird verletzt. Der Ottastafur ist ein isländischer Wikingerstab.



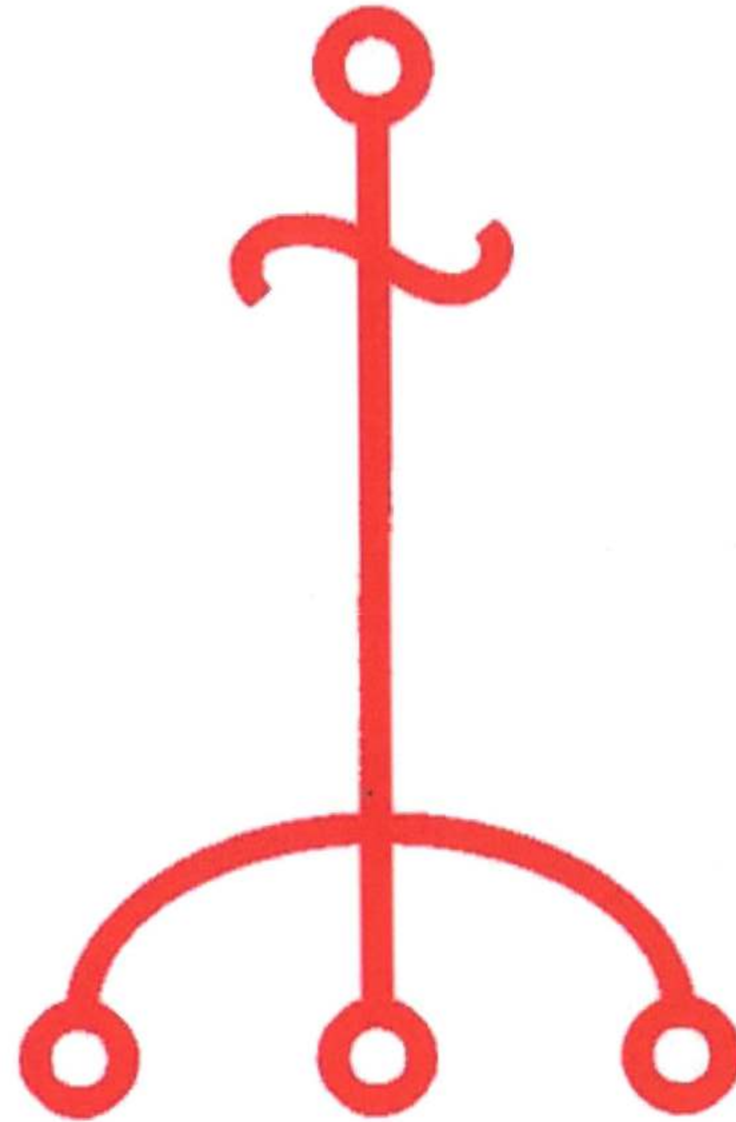
Ottastafur

Der Klartraumstab
Dieser Stab ist wikingisch und isländisch. Er bewirkt luzides Träumen. Er soll auf Tannenholz geritzt werden.



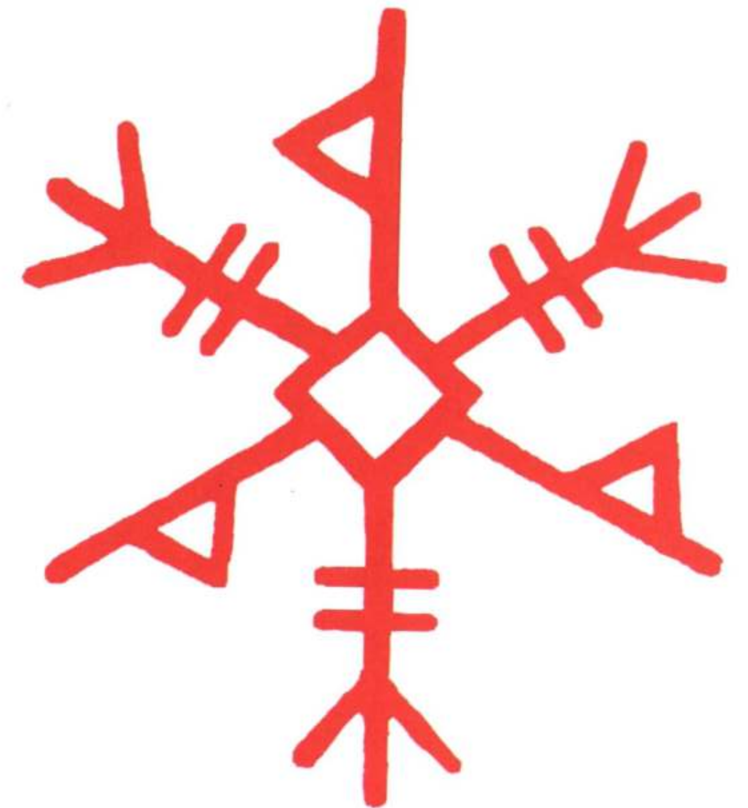
Klartraumstab

Der Erfolg-vor-Gericht-Stab
Auf der nächsten Seite findet sich ein Stab für juristische Prozesse. Dieser Stab ist wikingisch und aus Island. Er soll auf Eichenholz geritzt werden.



Erfolg vor Gericht Stab

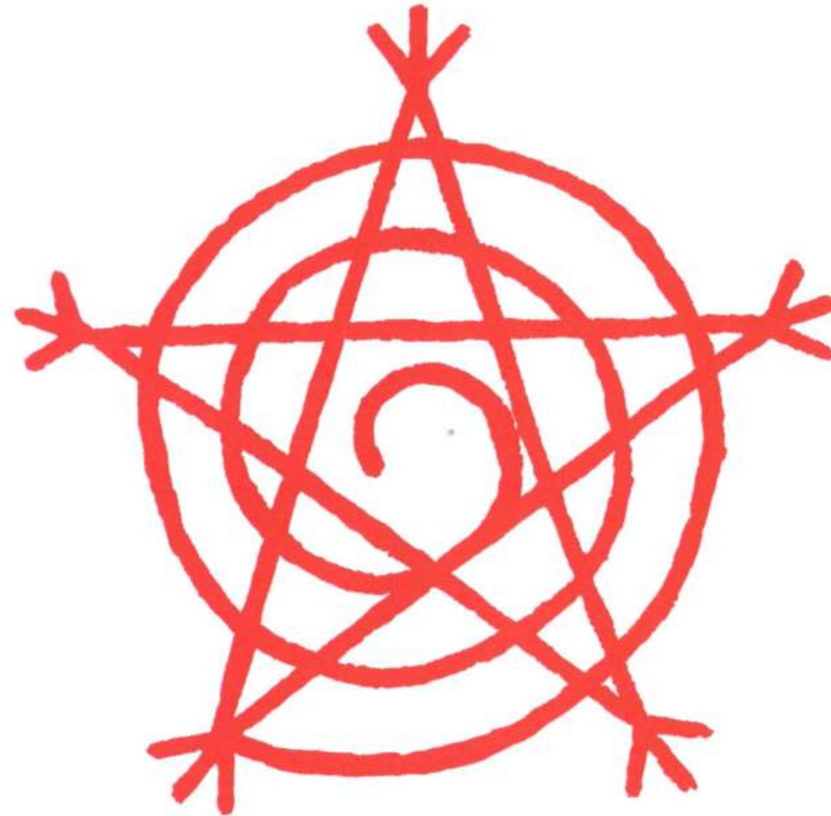
Die Thursenmühle
Die von mir entwickelte Thursenmühle ist ein Stab, der vor bösen Geistern schützt. Untote zum Beipiel, sprich also die unheilbringenden Geister Verstorbener, oder vampiristische Wesen, oder andere Unholde, die zwar allesamt körperlos und nahezu unsichtbar sind, aber dennoch Schaden bringen. Thursen dieser Art reisen häufig mit dem Wind!
Die Thursenmühle ist auf ein Windspiel aus Holz oder Knochen aufzumalen[171] und in der Nähe einer Tür zum Haus aufzuhängen. Geweiht und zum Einsatz verzaubert, hält sie gemeinsam mit dem für die Thursen unerträglichen, durch Wind betriebenen klappernden Klang, Selbige vom Haus fern.



Thursenmühle

171 Vergleiche Unterkapitel E) Fetische, die großen Zaubereyen.

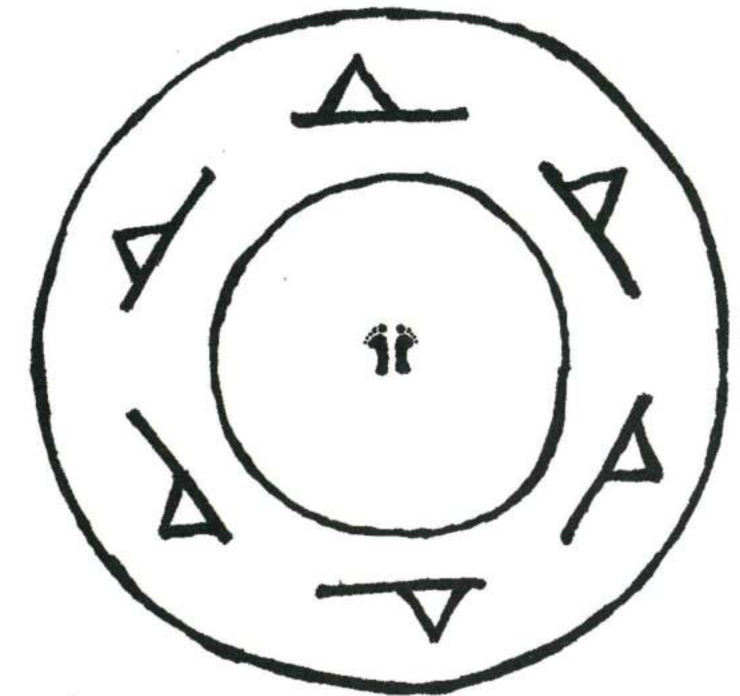
Der Spiraldrudenfuß = Das Spiralpentagramm
Der Spiraldrudenfuß ist ein mächtiges Schutzzeichen. Die Kernidee ist die Abwehr der *Druden* oder *Alpe* [172], niedere vampirische Geister, die sich einem schlafenden Menschen auf die Brust setzen, ihn vorübergehend lähmen und in Atemnot bringen. Jedoch ist dieser Stab zur Abwehr aller schlechten Einflüsse und Gefahren gut. Die Spirale sollte von außen nach innen, also linksherum, gezogen werden. Er ist, angeregt durch die Sigillen des Ordens der Fraternitas Saturni des 20. Jh. ndZ., eine Entwicklung von mir.



Spiraldrudenfuß

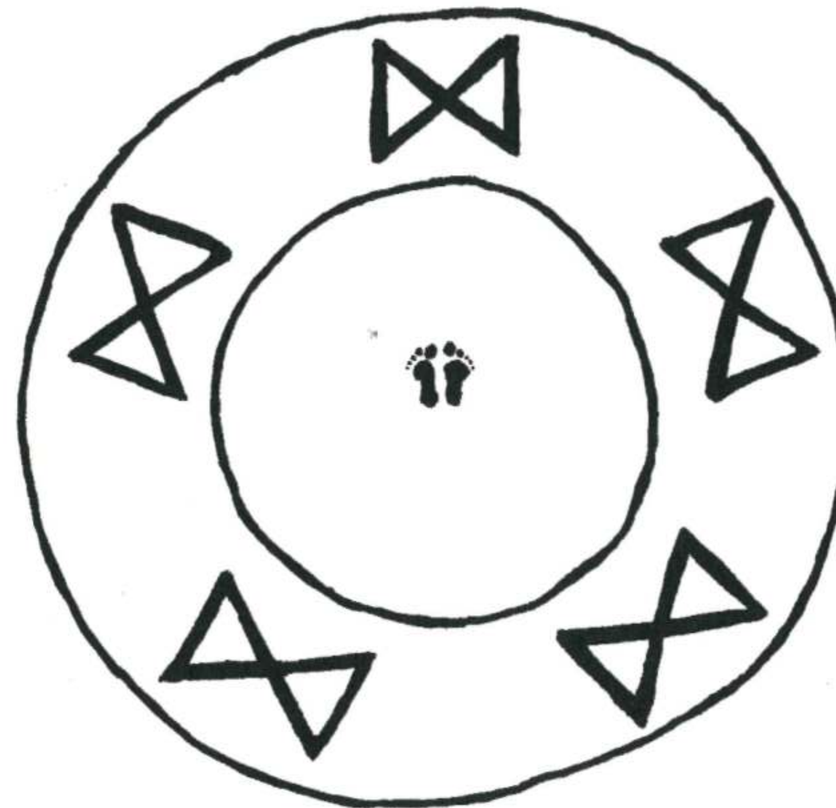
172 Ez.: Drud/Drude (= *Treter*!); Schrattl; Alp. Alp ist eine Schreibweise für Alb/Elb/Elf und mit diesen bezeichnet man definitiv, meines Erachtens, andere Wesen, nämlich eine spitzohrige, menschenähnliche Art.

Thurisaz-Schutzkreis: **TH TH TH TH TH TH**
Hat man wirklich Ärger oder will man, warum auch immer, völlig sicher und ungestört sein – nicht unsichtbar, sondern ungestört und unangreifbar – dann macht man sich einen doppelten (Zahl 2, Dienstbarkeit) Schutzkreis aus sechs (Zahl 6, Vollständigkeit und Zerstörung nach außen) Thurisaz-Runen, *inmitten dem man steht*. Natürlich muss der Kreis nicht nur materiell, sondern mit magischer Kraft gezogen und die Runen zum Wirken gebracht werden. Interessanterweise könne auch magische Kreise auf Zauber angebracht werden – als Teppiche. Im Alltag stehen diese zusammengerollt herum, oder, sie liegen mit der unauffälligen Seite nach oben. Zum Zaubern dreht man sie um. Decken und Teppiche an sich sind übrigens dem Element Holz, EIHWAZ und INGUZ, zugeordnet, natürlich des Zudeckens (das die Erde bedeckende und umhüllende Grün der Natur) wegen. Der Thurisaz-Schutzkreis ist äußerst wirksam. Hier optisch dargestellt:



THTHTHTHTHTH

Dagaz – Tarnkreis **D D D D D**
Will man nicht Schutz um jeden Preis, sondern genau solche *Tarnung*, empfiehlt sich der Dagaz-Tarnkreis. Er besteht aus einem doppelten Kreis (Zahl zwei, Dienstbarkeit), inmitten der Magier steht, aber im Doppelkreis sind 5 (Zahl Fünf, Erfolg) tarnende Dagaz-Runen geschrieben. Nebenbei, DAGAZ macht auch geistig sehr klar, oder, wenn man die Wahrheit nicht erträgt, mehr oder weniger verrückt. Runen wie Kreis müssen magisch zum Wirken gebracht werden, wie jede Zauberei, Zeichnungen und Farben allein sind nur selten magisch wirksam. Das magische Werkzeug zu einem Schutzkreis ist üblicherweise eine magische Decke oder Teppich. Hier optisch dargestellt:



DDDDD

Die Dagaz-Rune ist auch gut alleine als Unsichtbarkeitszauber einsetzbar, für einen selbst oder für einen Gegenstand. Ein Zauberspruch dazu ist folgender:

„Hinter mir Nacht, vor mit Tag, dass keiner mich sehen mag.
DAAAG DAAAG DAAAG."

Hier wird die Rune also über Vibration, den Klang ihres magischen Namens aktiviert. Das ist üblich, aber auch anders möglich.

Abschließende Bemerkung zu den Zaubersprüchen: Obige Auflistung ist eine Art Kochbuch. Letztlich geht es aber immer darum, seine eigenen Gerichte zuzubereiten.

Runenverschlüsselungen = Runencodes

Beim Einsatz magischer Gegenstände unter unbefugten Leuten oder sogar Zielpersonen ist es unerwünscht, Runen direkt zu schreiben – sie fallen auf, sei es als „teuflische Magie", sei es als „aufdringlicher Aberglaube", sei es als „dämliche Eselterik" oder anderes. *„Nun, Klemper, Geheimdienstler und Magier haben etwas gemeinsam: Klappt alles, bemerkt man nur die Wirkung. Klappt etwas nicht, ist alles voller Scheiße."* Um letzterem vorzubeugen, gib es Runencodes – getarnte Runen, die unauffällig ihre Arbeit tun.
Die Vorgangsweise bei Runencodes ist, übrigens ebenso typisch für die Runenmagie wie für alle praxisorientierten magischen Systeme[173], einfach. Runencodes sind fast immer das Anzeigen einer Rune durch ihre beiden wichtigsten Zahlenwerte, nämlich üblicherweise links das Aett (also I-III), rechts die Position (also 1-8).

---

173 Ja, es gibt auch magische Systeme, die nicht primär tatorientiert, sondern philosophisch oder mystisch orientiert sind. Dazu denke man an die Kabbalah oder an den rosenkreuzerischen Orden der *Golden Dawn*. Das ist wertschätzend gemeint.

Solche Codes, selbst die Traditionellen, sind zahlreich, ich stelle hier nur drei anhand des jeweilig selben Beispiels vor. Als erstes nun ein magisches Wort uncodiert, also in Runenschrift:

Runen



Hier steht also NJOERD, Njörd aus dem Wanengeschlecht, der Gott des Reichtums und der Seefahrt, Vater von Freyr und Freya, der Reichste der A(n)sen und Wanen und der Gott der schönsten Füße[174].

Bartrunen



Bartrunen sind also das das Anzeigen einer Rune durch die Barthaare von Köpfen. Die linken Barthaare verweisen auf das Aett, die rechten auf die Position. Hier wird also der Name des Gottes des Reichtums, Njörd = N J O E R D, dargestellt[175]. Dass die bärtigen Köpfe wie Quallen aussehen, hat den Grund, das Njörd ein Gott des Meeres ist, sie sollen ja auch *ihm* gefallen. So ein Bartrunencode macht sich übrigens sicher gut unauffällig in einem Kindergarten.-

174 Ja, tatsächlich. Man lese dazu die Eddas, insbesondere Njörds Hochzeit mit der Bergriesin Skadi.

175 Theoretisch könnte OTHALA auch als 24. Rune stehen, wie auf dem berühmtem Kylverstein, nicht DAGAZ. Dann wäre also die Barthaarzahl rechts 3/7 und nicht 3/8.

Astrunen



Astunen sind sicher noch etwas unauffälliger. Die linken Äste verweisen auf das Aett, die rechten auf die Position im Aett. Hier steht auch Njörd. So ein Muster könnte vielleicht auf einem Paketband oder einer Tapetenborde sein.

Indische („Arabische“) Zahlen

222437331538

Vollkommen unauffällig wird es, wenn man einfach nur, vollendet abstrakt, arabische (eigentlich: indische, die Araber gaben sie nur weiter an uns) Zahlen verwendet. Die linke erste Zahl ist immer das Aett, die zweite rechte Zahl die Position, die nächst linke Zahl wieder das Aett, die nächste Linke wieder die Position, und so weiter. Niemand kann mir glaubhaft erklären, dass man eine Zahlenreihe nicht unauffällig in einem Büro anbringen kann. Hier steht immer noch Njörd, übrigens[176].

176 Dreh den Spieß mal um und sieh nach, was deine Kontonummer bedeutet. Vielleicht wirst Du staunen. Solltest Du dabei an erster, dritter, fünfter und so weiter Stelle eine Zahl haben, die höher als Drei ist, überlege Dir, wie DIESER Code aufgebaut wurde. Übrigens, wenn Du zu glauben beginnst, dass alle Kontonummern tatsächlich okkulte Codes sind, bist Du wahnsinnig geworden, also beschäftige Dich nicht ausschließlich mit solchen Dingen.

E) Fetische, die großen Zaubereyen

Die Königsklasse der Zauberey, der Magie mit Gegenständen, ist das *Herstellen von Fetischen, also das Herstellen von magischen Gegenständen mit eigenem Bewusstsein*. Mit anderen Worten, ein Fetisch, zu Deutsch: „Das Gemachte", ist ein lebender Gegenstand, der unabhängig und in Abwesenheit von Dir magisch arbeiten kann, und das auf verschiedene Art und Weise. Nur um es völlig zu verdeutlichen: *Magisch Arbeiten* heißt, die unsichtbaren Ströme der Realität zu verändern, sodass in der Stofflichkeit = Materie, wie in den Ereignissen = Kausalität, Ergebnisse auftreten.
Empfehlenswert ist, als Grundgerüst eines Fetisches einen Schädel zu verwenden, weil dieser ja dereinst schon einen Geist getragen hat. Dieser ist nicht immer zur Hand. Ein heidnischer Magier sollte häufig Spaziergänge oder Wanderungen in der Natur machen. Öffne Dich für diese, nimm Teile daraus mit nach Hause. Wünsche es Dir und finde Federn, Knochen und eben auch Schädel.

Die Uridee eines *Wolpertingers* (bayrischer Name), auch: *Raurackl* (niederösterreichischer Name), *Dilldapp* (hessischer Name) und *Rasselbock* (thüringischer Name), stets ein Hase mit Geweih[177], ist ganz bestimmt die eines Fetisches [178]. Die Grundform Gans/Huhn mit Geweih gibt es im germanischen Raum auch, namentlich *Elwetritsch* (im allemannischen

177 Warum eigentlich? Der Hase ist extrem fruchtbar, was Reichtum bewirkt (deswegen gibt es auch die zusätzlich noch Eier legende Fruchtbarkeitsgottheit des Osterhasen, die wie viele Götter, im Astralreich west). Und der Hase ist sehr kraftvoll – mit den Hinterläufen kann er auch, hochspringend, sogar Füchse verprügeln. Das Geweih macht den Hasenfetisch dann extra kampfstark. Damit ist dieser Zauber hervorragend als Fetisch für Bauernhöfe geeignet.

178 Der Hase mit Geweih muss die Urform dieses Fetisches aus dem süddeutschen Raum gewesen sein, zusätzliche Flügel (wie bei Albrecht Dürer) oder gar andere Grundformen treten erst später auf. Im 18. Jh. als *Lepus cornutus* vorübergehend klassifiziert, war er von der Naturwissenschaft als biologisches Wesen verkannt, statt als astrales Wesen erkannt worden.

Raum)[179], die Mischform Hase/Auerhahn ist der *Skvader* (Schweden). Diese Fetische sind etwas typisch Germanisches[180].

Durchführung:

.Der Zweck

Definiere den Zweck des Fetisches:
Wofür ist er da? Was soll er tun? Wird er Deinen Tempel verteidigen? Deinen Kultplatz? Wie? Zuschlagend? Mit ätheralen Angriffen, sodass Menschen erkranken und Unfälle erleiden, wenn sie Deinen Heiligen Platz betreten? Oder rein vertreibend? Durch Furchtanfälle auslösend? Soll er feindliche Schwarze Magie von Dir ab- und auf sich hinlenken? Soll er Feinde angreifen? Soll er Dir beim Astralreisen helfen? Soll er Dein astrales Reittier sein? Wann? Am Tag? Beim Schlaf? Beides? Soll er Dir zum Wohlstand verhelfen, Reichtum? Wie? Beeinflusst er Deine Kunden? Beschafft er Dir Welche? Hilft er Dir beim Balzverhalten? Verschafft er Dir Kontakte zu möglichen Geschlechtspartnern? Soll er Dir bei der Jagd helfen? Verschafft er Dir Jagdglück? Wie? Bringt er Tiere dazu, in Deiner Nähe vertrauensselig zu werden? Oder ist er für den Krieg da? Spürt er Minen für Dich auf, auf die Du dann nicht tritts, weil er Dich vorher telepathisch warnt? Oder sagt er Dir, wo feindliche Schützen lauern? Panzer? Ist er wetterfühlig? Teilt er Dir mit, wie das Wetter werden wird? Oder kann er es verändern? ***Was brauchst Du?***

.Die Stoffe

Sofern möglich, verwende als Grundgebälk Deines Fetisches einen Schädel oder Schädelteil. Die Art des Tieres sollte für die

179 Südwestdeutschland und vor allem in der Pfalz.

180 Die materialistische Theorie, dass die Menschen vom Land, ob in Germanien oder Nigeria, generell einfach ein blödes Völkchen sind, das zum Gaudium gerne ausgestopfte Tiere bastelt, ist für einen Magier vollkommen sinnlos.

Aufgabe des Fetisches geeignet sein. Ein Maulwurfskopf für die Kampfmagie ist vielleicht nicht die beste Wahl. Anders und beispielhaft gesagt: Ein Marderschädel ist für Jagd wie Kampfraserei wohl nützlich, ähnlich dem Wolf, weiters ist ein Hirschkopf für Abwehrkämpfe gut, aber auch für besonders spirituelles Bewusstsein[181], ein Pferdeschädel ist wohl für Reisen wie Astralreisen – denk an die Ehwaz-Rune – gut, es gibt jedoch kaum einen wilderen Krieger als einen Eber, und so weiter. Ist das geklärt, überlege Dir, was Dein Fetisch für die Erfüllung seiner Aufgabe braucht. Augen? Ohren? Flügel? Fell oder Federn, als Schutz, zum Fliegen oder als Fühler (Antennen)? Welche Körperteile hat der Fetisch, was entwickelst Du da? Woraus sollen die Augen sein, was und wann sollen sie beobachten? Welche Steine verwendest Du (dafür)? Ebenso ist die Frage, welche Farben setzt Du ein? Blau? Grün? Weiß? Warum? Es soll gut aussehen, ja, das soll es immer und ist sehr wichtig, damit Du Deinen Fetisch magst und ihn mit Deinem Stolz und Deiner Anerkennung beständig auflädst. Aber natürlich ist ebenso wichtig, welche Farbe du im Rahmen der Zweckmäßigkeit einsetzt. Geht es um Kampf und Tod, Rot und Schwarz, oder Wachstum und Wohlstand, Grün und Blau? Gibt es auch Stoff oder Metall, Maske, Waffen, Hüte? Zuletzt wähle Runen oder ganze Runenzaubersprüche für den Fetisch aus. Ritze (Metall/Luft) oder brenne (Feuer) sie ein, male sie aus. Rot ist fast immer die richtige Farbe, weil sie für das Blut und die Tat, das Kriegen, damit auch den Krieg, steht. Und gib Deinem Fetisch einen gut passenden Namen. Dieser kann völlig erfunden oder ein Name sein, gerade auch aus der deutschen Sprache – *Arnulf* zum Beispiel. Das bedeutet *Adlerwolf*. Ein Mann dieses Namens war vor einem Jahrtausend ein Kärntner Herzog und deutscher König gewesen. Das ist in sehr kriegerischer, überlegener Name.

---

181 Das Geweih regt die Tätigkeit des Kronenwirbels in besonderem Maße an. Denke dabei auch an die Form und Bedeutung von ALGIZ oder an den Schnaps mit dem Namen „Jägermeister“, der den Belenoshirsch – oder Ing-Freyr als Hirsch – zeigt, auch wenn im Laufe der Zeit zwischen dem Geweih das Kreuz des Christengottes platziert worden ist.

.Die Weihe

Das ist der entscheidende Schritt. Eine Weihe ist eine Ladung und Geburt eines Fetisches zugleich. Einige folgender Schritte sollen, in Deinem Rahmen und nach deiner besonderen Art, vorkommen:

1) Lade Deinen Fetisch ausgiebig mit ätheraler Kraft auf.

2) Räuchere ausgiebig mit passenden heiligen Kräutern oder Düften.

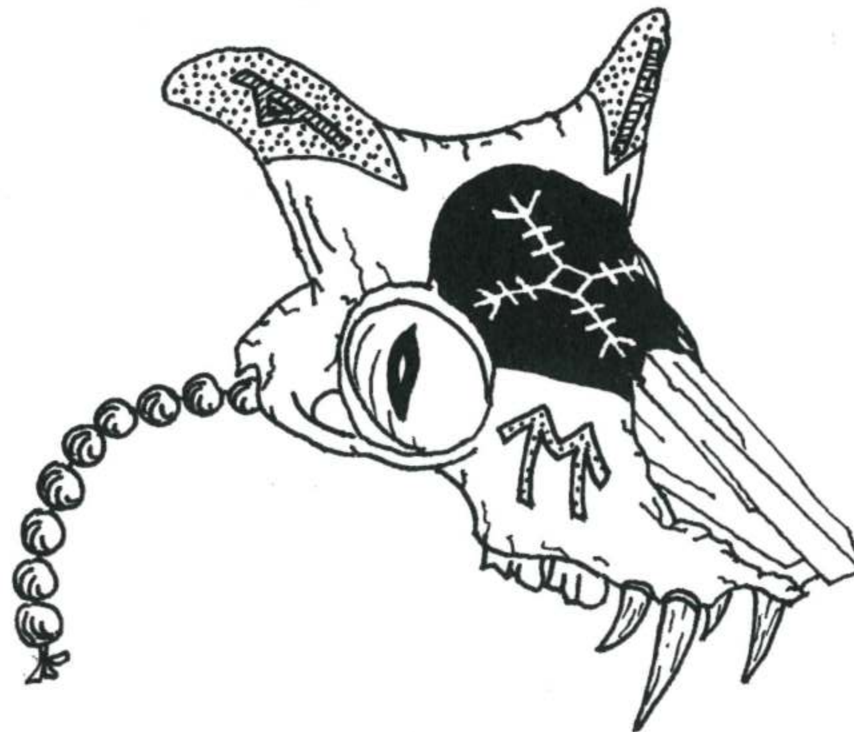
3) Erwecke die Runen des Fetisches: Durch Gesang, Eigenblut, Rauch, Körperstellung oder Handstellung, Vibration oder anderes.

4) Nenne ihn bei seinem Namen und sage ihm seinen Auftrag.
Besuche ihn bei Interesse astral.

Es versteht sich von selbst, dass eine Bannung, wie der *Schreckenshelmritus* oder das *Energetische Pentagrammritual* vor der Weihe (zur Reinigung und Abgrenzung), nicht aber nachher (es gibt nichts zu Bannen!) durchgeführt werden sollte. Zu diesen Ritualen siehe die Anhänge dieses Buches.

Beispiele:

Ein Rehbock-Kampffetisch:



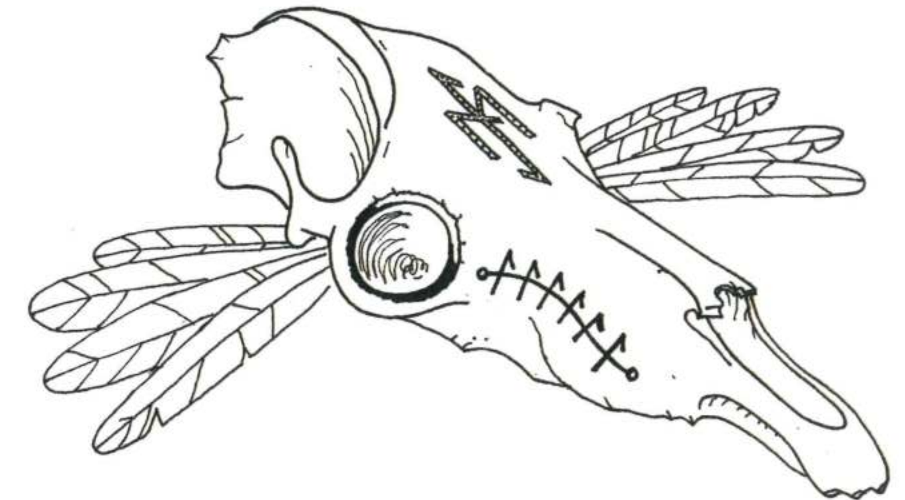
Rehbock-Kampffetisch

Legende:
Rehbockschädel: Fluchttier, aber gut in der Verteidigung, der Freya zugeordnet: Göttin der Lust, Kampf und Hexerey. *Hörner rot bemalt* (punktiert dargestellt): Kampf, Tat, Wille). *Runen auf den Hörnern* in grün: Zweimal THURISAZ (grün für den Grünen Donner, eine besondere astrale Kampfform[182]. Zwei Stück für die Dienstbarkeit). *Schwarzer Stirnschild* (für Dichtheit, Stofflichkeit, Härte, und bedrohlich wie der Tod). *Neun Granatperlen als Schweif* (Karfunkel = Granat für Kraft und Kampf. Neun: Vollendung, Mond (Astralreich). Vier Haifischzähne (Haifisch als überragender Kämpfer im Wasser (Astralreich). *Augen aus Bergkristallkugeln* mit

182 Wird an dieser Stelle nicht weiter ausgeführt.

Schlitzpupillen (für Reinheit, Klarheit, also Fernsicht. Schlitzpupillen wie Giftschlangen: Jägeraugen). *Zwei Tiwaz-Runen auf den Wangen* (Zauberspruch für Sieg). Nase aus Bergkristallen (für Reinheit, Klarheit, also Spürsinn).

Ein Pferde-Astralreisefetisch:



Pferde-Astralfetisch

Legende:
Pferdeschädel: Fluchttier, aber erstaunlich große Reichweite und vor allem Reittier, Symbol des Astralkörpers. *Augen aus Bergkristallkugeln* (für Reinheit, Klarheit, also Fernsicht). *Zugvogelfedern* (zum Gleiten und Fliegen, sowie Aufladen mit ätheraler Energie). *Binderune* (EHWAZ für astrales Reittier, EIHWAZ für die bereisbaren Welten des Multiversums, LAGUZ für die wasserähnliche Astralebene). *Schnurrunen:* sechs (Vollständigkeit) Runen rechts, drei (Auslöser) links (Nicht sichtbar von Deiner Warte aus), das sind neun (Vollendung, Mond) Laguz-Runen für die wasserähnliche Astralebene.

VI. WEISSAGUNG
= Mantik = Divination

Von besonderer Einfachheit ist die Weissagung mit Runen, die schon beim römischen Historiker Tacitus[183] beschrieben wird.

Weissagung ist die Kunst, die Wahrscheinlichkeitsströme der Zukunft oder das Verborgene der Gegenwart, auch der Vergangenheit, aufzudecken und zu entdecken. Dann kann der Mensch vorbeugend eingreifen bzw. Entdecktes nützen.

Dazu ist ein Satz selbstgefertigter, mit Eigenblut[184] geweihter hölzerner Runen, ein Beutel oder Lederbecher und ein weißes Tuch vonnöten. Die Runen sind an einem der acht heidnischen Jahresfeste, also an den Solstitien oder Äquinoktien[185], zu fertigen und zu weihen – mit Eigenblut und dem *dreimaligen Stellen und Singen* der gesamten Runenreihe, oder einer ähnlichen Vorgehensweise.

Daran angelehnt, breitest Du, der Zauberer, oder gerne auch Zauberin, ein weißes Tuch auf Tisch oder Boden aus und stellst dann, laut oder leise, deine Frage.

Dann wirfst Du aus einem Beutel oder Würfelbecher, deine Runen auf das Tuch.

183 TACITUS Publius Cornelius, Germania, Kap. X, siehe Bibliographie.
184 Ja. Stich oder schneide Dir selbst in den Finger oder die Hand.
185 Es gibt eine eigene neuheidnische Religion, Gerald Gardners WICCA-Kult, der sich um diese exakt über das Jahr verteilten acht Feste und die Beziehung einer Erdmutter (ähnlich Perchta) und eines Hirschgottes (ähnlich Freyr) zueinander rankt. Wicca hat mit Runenmagie nicht direkt zu tun, indirekt schon, da sich beide Kulte um den Jahreskreis und seine Naturkräfte gebildet haben. Erkenne, was diese Feste sind – nämlich Verkörperungen der jeweiligen Jahreszeitenergie – und handle entsprechend. Dieses Feste heißen und datieren: Ostara: 21. März, Walpurgis/Beltaine: 30.April, Litha: 21. Juni, Lammas/Lughnasad 1.August, 23. September: Mabon, 31.10.: Samhain/Halloween, 21. Dezember: Yul, 2. Februar: Imbolc.

Mit geschlossenen Augen ziehst Du nun, bevorzugt mit der linken Hand[186], jeweils insgesamt *drei* Runen – eine für die Vergangenheit, eine für die Gegenwart, eine für die Zukunft und legst sie ab.

Es ist auch möglich und sinnvoll, überhaupt nur eine Rune als Antwort zu ziehen.
Runen[187] mögen keine komplexen Lege- und Deutungssysteme, womit sie sich deutlich vom Tarot[188] unterscheiden.

Danach öffnest Du die Augen, erkennst die Rune, ihre Bedeutung (innerlich wie äußerlich) und die dazugehörige Baumart, die mit deinem Anliegen in Verbindung steht, und deutest die Frage.

186 Nach weitverbreiteter Energielehre gilt die linke Hand als die passive, wahrnehmende, aufnehmende Hand, die rechte als die aktive, ausstrahlende, abgebende Hand. Das gilt auch für Linkshänder.
187 Wir erinnern uns: Runen sind mit Eigenbewusstsein ausgestattet.
188 Ein von den Sinti oder Roma, auch Zigeuner genannt, im Mittelalter entwickeltes und in Europa eingeführtes Divinationssystem. Durch den Magier Eliphas Levi wurde es im 19. Jh. Teil des Westlichen Weges der Magie und ist im Otz Chiim der Kabbalah verortet.

VII. UNTERSCHEIDUNGEN
Die Philosophie des Zauberers

Jede Unterscheidung ist willkürlich. Sie wird von einem das Multiversum betrachtenden Geist getroffen und findet stets *innerhalb* desselben statt, nicht außerhalb. Deswegen ist jede Unterscheidung per se falsch, weil subjektiv, unvollständig und erfunden. Sie *stimmt nicht*. Aber manchmal *passt* sie.

Passend ist so eine Unterscheidung stets dann, wenn sie einem gewünschten Zweck dient, der den Umgang mit dem Multiversum erleichtert, zum Beispiel die U. fest – flüssig: Auf festem Untergrund kann man (normalerweise) gehen – auf flüssigem (normalerweise) *nicht*. *Richtig* kann eine solche U. nie sein – weil sie Unterschiede macht, die vorher nicht da waren. Ein „richtig", also endgültig wahr, ist ihm Rahmen von Unterscheidungen nicht möglich. Ein „passend" und „unpassend" schon.

Die Welt, das Multiversum ohne Unterscheidungen – also auch ohne die eine „Welt – Ich" zu erfahren, heißt Erleuchtung. Dies ist eine Arbeit der **Mystik**[189], und sie ist im Mysterium von DAGAZ enthalten.

Die Arbeit des Zauberers ist, die Welt in für ihn passende Bestandteile zu unterscheiden und nach Gutdünken zu verändern, und zwar *jenseits* der Grenzen der allgemeinen Weltanschauungen seiner Zeit, die stets nur *Welt-Anschauungen* sind. Das gilt heute im Besonderen für die Wissenschaften! Die Arbeit des Zauberers heißt Zauberey, mit einem an Bedeutung noch umfangreicherem Wort gesagt: **Magie**[190].

189 Ein ursprünglich indogermanisches Wort, das „die Lippen verschließen" bedeutet. Sehr passend, da dieser Zustand der Erleuchtung – auch der Begriff Erleuchtung selbst schließt ja mittels einer Unterscheidung absurderweise die gesamte Dunkelheit aus – nicht wirklich sprachlich zugängig ist.

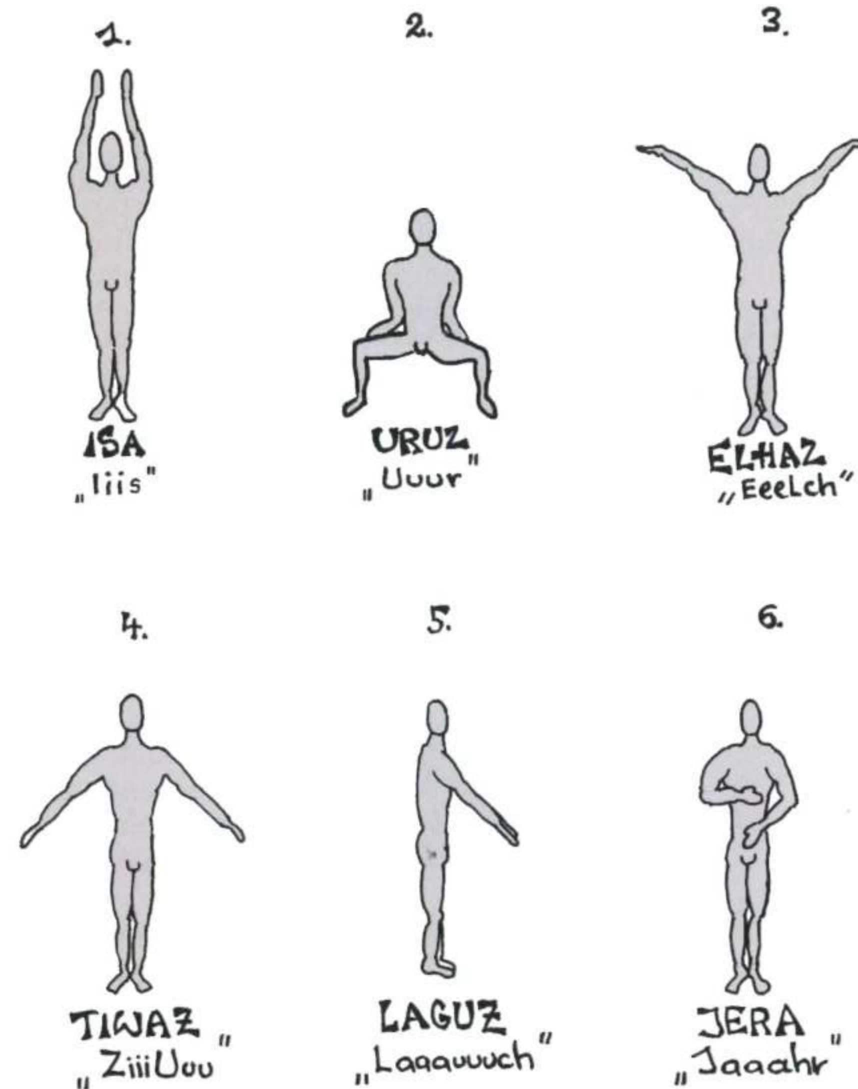
VIII. DIE ARBEIT DES ZAUBERERS

An dieser Stelle folgt der Lehrplan, wie Du Dich selbst, falls noch nicht geschehen, in einen Zauberer verwandelst. Halte Dich einfach an diesen Lehrplan.

• Runenübungen: Das Exerzitium

Vollführe drei Wochen (21 Tage) lang täglich folgende Übung: Stelle und vibriere folgende sechs (Zahlenmagie: 6 = Vollkommenheit) Runen je viermal (Zahlenmagie: 4 = Arbeit, Verwirklichung in der Welt):
ISA – URUZ – ELHAZ – TIWAZ – LAGUZ – JERA. In folgender Darstellung, nur zur Anschaulichkeit, wird bei zwei Runen der Körper von der Seite gezeigt (Anders gesagt: Der Körper wird bei diesem Runensingen nicht gedreht). Und: Sei bei der Sache!

190 Ein ursprünglich indogermanisches Wort, welches ursprünglich „Macht" bedeutet.



Achte darauf, dass die Fersen bei allen Übungen geschlossen sind. Bei ISA zeigen die Handflächen nach innen, bei ALGIZ =ELHAZ zeigen sie wie Schalen flach nach oben, bei TIWAZ nach unten. Bei JERA ist die eine rechte Hand auf dem Solar Plexus (Manipura) - Wirbel, die linke auf dem Sakral

191 Diese Abfolge von Runenkörperstellungen (die Körperstellung von JERA wie URUZ wird dabei anders beschrieben) stammt von Jan Vries, Helrunar, S.199 ff. Siehe Bibliographie.

(Svadhistana) – Wirbel. Achte auf den Fluss der ätheralen Energie = Önd = Chi = Ki , der durch die Runenstellung (Position) wie *Galdor/Galster* (Vibration) ausgelöst wird. Die Ausrichtung des Körpers (z.B. Norden, dies ist die heilige Richtung des germanischen Zauberers wie der Zauberer des Pfades zur linken Hand[192]) ist dabei immer dieselbe, der Körper wird nicht gedreht. Der Platz, auf dem der Zauberer steht, wird auch nicht verlassen.

Der Zauberspruch dieses Exerzitiums lautet **IUZTLJ**. Das ist natürlich kein Wort, aber ein Zauberspruch: „Das Eis ist die Kraft des Schutzes, der Himmel bringt Wasser und Ernte“ oder auch: „Die Persönlichkeit kräftigt das Sippentier[193], der gerechte Sieg bewirkt Gesundheit und Ertrag“. Als erster dauerhaft gestellter und gesungener (vibrierter) Runenzauberspruch, ***STELLUNG UND GALSTER***, ist das sehr sinnig.

Nach Abschluss dieses Exerzitiums übe mit den Runenkörperstellungen nach eigenem Ermessen.

- ## Selbsteinweihung

Gehe an eine sicheren Platz in der Natur Deiner Wahl, möglichst zur Dämmerzeit. Sprich folgenden Zauberspruch: Ich (magischer Name), weihe mich selbst in die Runen ein! Singe und stelle drei- bis neunmal die Reihe der 24 Runen.

192 Zum Vergleich: Osten ist die heilige Richtung der Juden, Christen und Moslems, und der Zauberer des Pfades zur rechten Hand (Golden Dawn, zum Beispiel).

193 Sippentier, Folgetier, Clantier, Fylgja, Fetsch: Siehe dazu die Elhaz = Algiz-Rune.

- **Schutzmagie: Das Schreckenshelmritual**

Vollziehe das Schreckenshelmritual aus den Anhängen dieses Buches täglich einmal, für die Dauer von drei Wochen. Dieses Exerzitium kann gerne zum selben Zeitraum wie ein anderes Exerzitium durchgeführt werden. Statt dessen kannst du auch das Spiraldrudenfußritual durchführen.

- **Runen: 24 Loshölzer**

Verfertige 24 kleine Runenstäbe, z.B. kleine runde Scheiben aus einem Ast *vom Holz deiner Wahl*, beritzt und beschrieben, geschnitzt, oder anders, als dein eigenes Runenset. Weihe sie mit den Dir bekannten Methoden *und mit deinem Blut* an einem der acht heidnischen Jahresfeste (Ostara, Beltaine, Litha, Lammas, Mabon, Samhain, Yule, Imbolc).
Lerne damit zu divinieren.

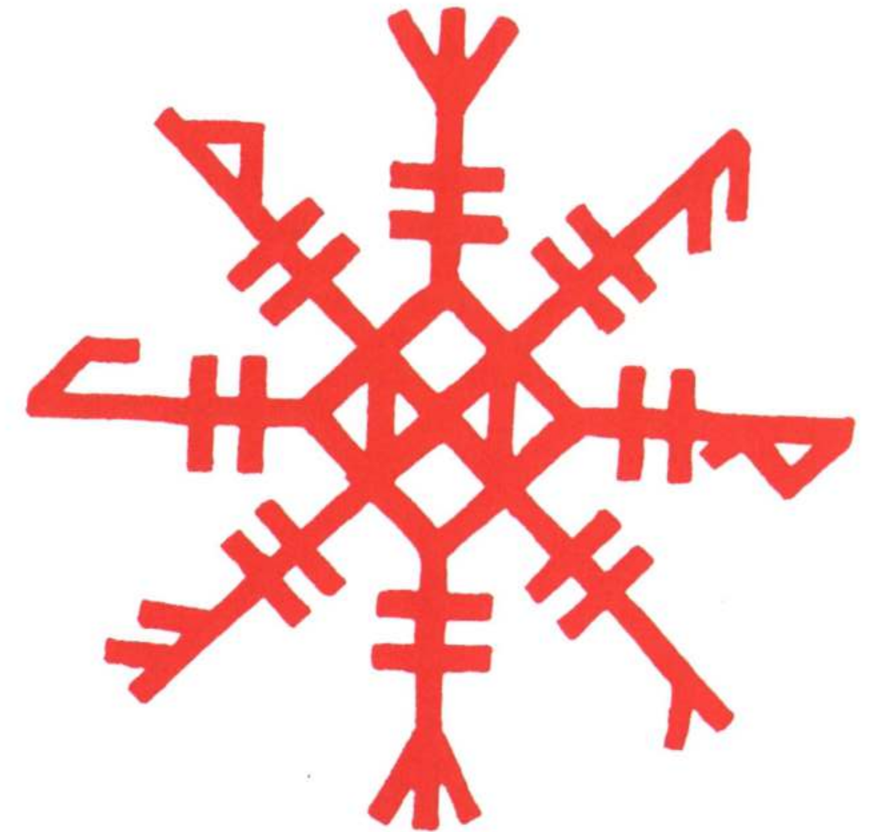
- **Zauberkunde: Das Herstellen von drei magischen Gegenständen**

Fertige mindestens drei Zauber wie beschrieben nach deinen eigenen Vorstellungen zu eigens überlegten Zwecken.

- **Die Futhark-Meditation**

Drei Wochen lang für jeweils in etwa 20 Minuten öffne dich geistig, lasse Energie fließen. Öffne deinen ätheralen Herzwirbel, und von dort aus beginnend, lasse den Einweihungshelm des Futhark in Körpergröße in rot leuchten. Dein gesamtes Sein, das Energie-Ei deiner Selbst und deiner Aura, lässt Du in strahlendem weiß erstrahlen sodass der Einweihungshelm darin kontrastierend glüht. Dabei singe innerlich oder laut, für die 20 Minuten: *FUTHARK*. Die Energie dazu lässt du gleichzeitig über Füße und Kopf aus dem Multiversum in dich einfließen. Diese magische Arbeit ist anspruchsvoll, aber sie zahlt sich aus! Hinweis: Die Energie von oben kommt aus Niflheim, die von unten aus Muspelheim.

Zweiter Hinweis: Diese Arbeit ist einfacher, wenn Du das Exerzitiums des Spiraldrudenfußes durchgeführt hast.



Der Einweihungshelm = FUTHARK-Einweihungshelm